Manual do usuário BrightLink® Pro 1410Wi

Conteúdo

Manual do usuário do projetor BrightLink Pro 1410Wi 11

Introdução 12

Recursos do projetor 12

Conteúdo da caixa do produto 13

Componentes adicionais 15

Equipamento opcional e peças de substituição 16

Informações sobre garantia 17

Avisos usados na documentação 17

Onde buscar informações adicionais 17

Localização das partes do projetor 18

Partes do projetor - frente/superior 18

Partes do projetor - lateral 19

Partes do projetor - painel de Interface 20

Partes do projetor - base 22

Partes do projetor - painel de controle 23

Partes do projetor - canetas interativas 24

Partes do projetor - controle remoto 25

Partes do projetor - bandeja da caneta 27

Partes do projetor - unidade de controle 28

Configuração do projetor 30

Colocação do projetor 30

Opções de instalação e montagem do projetor 30

Distância de projeção 32

Instalação dos pés do projetor 34

Remoção e colocação da cobertura dos cabos 35

Conexões do projetor 36

Conexão a fontes de computador 37

Conexão ao computador para vídeo e áudio USB 37

Conexão ao computador para vídeo VGA 39

Conexão ao computador para vídeo e áudio HDMI 39

Conexão a um computador para vídeo e áudio DisplayPort 40
Conexão ao computador para uso da caneta ou controle de mouse USB 40
Conexão a um computador para som 41
Conexão de um computador à unidade de controle 42
Conexão a fontes de vídeo 43
Conexão a fontes de vídeo HDMI 44
Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA 44
Conexão a fontes de vídeo composto 45
Conexão a uma fonte de vídeo com som 46
Conexão a um monitor externo de computador 46
Conexão de alto-falantes externos 47
Conexão a um dispositivo USB externo 48
Projeção com dispositivo USB 48
Conexão de um dispositivo USB à unidade de controle ou ao projetor 49
Seleção da fonte USB conectada 50
Desconexão de um dispositivo USB da unidade de controle ou do projetor 50
Conexão a uma câmera de documentos 51
Conexão de uma impressora à unidade de controle 51
Instalação das pilhas no controle remoto 52
Instalação da pilha nas canetas 54
Instalação das pilhas na unidade de controle 55
Uso do projetor em rede 58
Interatividade em rede 58
Projeção em uma rede com fio 59
Conexão a uma rede com fio 59
Seleção das configurações de rede com fio 60
Conexão a um projetor de rede em Windows 63
Projeção em uma rede sem fio 64
Instalação do módulo de LAN sem fio 64
Uso do Quick Wireless Connection (Windows somente) 66
Seleção manual das configurações de rede sem fio 67
Configurações do menu da rede sem fio 70
Procura por uma rede sem fio 72

Seleção das configurações de rede sem fio em Windows ... 74
Seleção das configurações de rede sem fio em Mac OS X ... 75
Ativação da segurança WPA ou EAP ... 75
Configuração do menu Segurança de rede sem fio ... 76
Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador de internet ... 77
Adição de modelos de um navegador da Web ... 79
Registro de um certificado digital no projetor ... 80
HTTP seguro ... 81
Registro de certificados digitais a partir de um navegador da web ... 81
Tipos de certificados digitais para registro via Web Control ... 82
Configuração dos alertas de e-mail do projetor em rede ... 83
Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede ... 85
Configuração de monitoramento usando SNMP ... 85
Configuração do suporte Crestron RoomView ... 86
Configurando o suporte Crestron RoomView ... 87
Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView ... 88
Uso dos recursos básicos do projetor ... 90
Ligar o projetor ... 90
Desligar o projetor ... 91
Seleção do idioma dos menus do projetor ... 92
Ajuste da altura da imagem ... 93
Formato da imagem ... 94
Correção da forma da imagem com os botões Keystone ... 94
Correção do formato da imagem com Quick Corner ... 97
Redimensionamento da imagem com o os botões Wide e Tele ... 98
Ajuste da posição da imagem ... 99
Ajuste do foco da imagem ... 100
Operação do controle remoto ... 101
Uso do controle remoto como um mouse sem fio ... 103
Uso do controle remoto como um ponteiro ... 104
Seleção de uma fonte de imagem ... 105
Modos de projeção ... 106
Mudança do modo de projeção usando o controle remoto ... 107

Mudança do modo de projeção usando os menus ... 107
Relação de aspecto da imagem ... 108
Mudança da relação de aspecto da imagem ... 109
Relações de aspecto da imagem disponíveis ... 109
Modo cor ... 110
Mudança do Modo cor ... 110
Modos de cor disponíveis ... 111
Ativar o ajuste Íris Automática ... 112
Controle do volume com os botões de volume ... 113
Projeção de uma apresentação sem uso do computador ... 113
Tipos de arquivo PC Free suportados ... 114
Iniciando uma exibição de slides ou apresentação ... 116
Opções de exibição de apresentação de slides ... 119
Ajuste dos recursos do projetor ... 121
Desativação temporária da imagem e do som ... 121
Interrupção temporária da ação do vídeo ... 122
Ampliação e redução de imagens ... 122
Recursos de segurança do projetor ... 123
Tipos de segurança por senha ... 124
Configuração de uma senha ... 124
Seleção de tipos de segurança por senha ... 125
Digitar a senha para uso do projetor ... 126
Salvar um logotipo de usuário para exibição ... 128
Bloqueio dos botões do projetor ... 130
Desbloqueio dos botões do projetor ... 130
Instalação de um cabo de segurança ... 131
Criar um padrão de usuário para exibir ... 131
Uso das canetas interativas ... 133
Três modos interativos ... 133
Uso das canetas ... 134
Calibragem automática ... 135
Calibragem manual ... 137
Modo de quadro branco ... 141

Uso das barras de ferramentas do quadro branco 141
A barra de ferramentas principal do quadro branco 143
Seleção de modelos de fundo 145
Dar zoom em imagens em modo de quadro branco 146
Adicionar e trabalhar com imagens 146
Uso das ferramentas de formas 147
Seleção da largura e cor da linha 148
A barra de ferramentas inferior do quadro branco 148
Seleção das configurações de quadro branco 150
Seleção de configurações e normas básicas do quadro branco 150
Seleção das configurações de impressão de quadro branco 152
Seleção de configurações para salvar páginas do quadro branco 154
Seleção de configurações para envio por email de páginas do quadro branco 156
Adição de um documento ou imagem de um scanner 158
Salvar páginas em modo de quadro branco 160
Trabalhando com páginas em miniatura 161
Impressão em modo de quadro branco 161
Enviar as páginas do quadro branco por e-mail 163
Modo de anotação (PC Free) 164
Uso das barras de ferramenta de anotação 165
A barra de ferramentas de anotação principal 166
Dar zoom em imagens em modo de anotação 169
A barra de ferramentas inferior de anotação 169
Impressão em modo de anotação 170
Como salvar as imagens em modo de anotação 170
Divisão da tela 171
Modo de computador interativo 173
Mudança para o modo de computador interativo 174
Ajuste da área de operação da caneta 174
Ferramentas de Entrada à caneta e Tinta do Windows 177
Ativação dos recursos Entrada à caneta e Tinta do Windows 177
Uso das funções Entrada à caneta e Tinta do Windows 178

Ajuste das definições de menu 181
Uso do sistema de menus do projetor 181
Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem 182
Configuração de sinal de entrada - menu Sinal 184
Configuração de opções do projetor - menu Definição 187
Configuração de opções do projetor - menu Avançado 190
Configuração de rede do projetor - menu Rede 196
Exibição da informação do projetor - menu Informação 197
Lista de ID de evento 199
Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar 201
Manutenção e transporte do projetor 202
Manutenção do projetor 202
Limpeza da janela de projeção 203
Limpeza do sensor de obstáculo 203
Limpeza do gabinete do projetor 204
Manutenção do filtro de ar e do exaustor 204
Limpeza do filtro de ar e do exaustor 205
Substituição do filtro de ar 206
Manutenção da lâmpada do projetor 211
Substituição da lâmpada 211
Reinicialização do temporizador da lâmpada 215
Substituição das pilhas do controle remoto 216
Substituição da pilha da caneta 218
Substituição da ponta da caneta 220
Substituição das pilhas da unidade de controle 220
Transporte do projetor 222
Solução de problemas 223
Dicas para problemas de projeção 223
Luzes de estado do projetor 223
Uso da ajuda do projetor 226
Resolução de problemas de imagem ou som 227
Soluções para quando a imagem não aparece 227
Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB 228

Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer 229
Exibição a partir de um laptop PC 229
Exibição a partir de um laptop Mac 230
Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer 230
Soluções para quando somente parte da imagem aparecer 231
Soluções para quando a imagem não estiver retangular 231
Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática 232
Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada 232
Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos 233
Soluções para problemas de som 234
Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto 235
Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor 235
Resolução de problemas com o controle remoto 235
Soluções para problemas de senha 236
Soluções para quando a fonte não puder ser trocada 237
Resolução de problemas de interatividade 237
Soluções para quando uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function 237
Soluções para quando as canetas interativas não funcionam 237
Soluções para quando a posição da caneta interativa não for precisa 239
Soluções para quando a calibração manual e difícil 239
Soluções para quando a caneta interativa ficar lenta ou difícil de usar 239
Soluções para quando as canetas interativas causam interferências ou têm efeitos indesejados 240
Soluções para problemas de captura, impressão, salvamento ou escaneamento 240
Soluções para quando a Tinta não aparecer no Microsoft Office 241
Soluções para quando a caneta não funciona em rede ou as barras de tarefas não aparecem . 242
Soluções para quando o horário está incorreto nas configurações de quadro branco 242
Resolução de problemas de rede 242
Solução para quando a autenticação sem fios falha 243
Soluções para quando não conseguir acessar o projetor através da rede 243
Soluções para quando os alertas de rede por e-mail não são recebidos 243
Onde obter ajuda 244

Especificações técnicas 246
Especificações gerais do projetor 246
Especificações da lâmpada do projetor 247
Especificações do controle remoto 248
Especificações de dimensão do projetor 248
Especificações da unidade de controle 248
Especificações elétricas do projetor 249
Especificações ambientais do projetor 249
Especificações de aprovações e de segurança do projetor 250
Formatos de vídeo compatíveis 250
Requisitos do sistema de exibição USB 252
Requisitos de comando de controle para impressora e multifuncional 253
Avisos 255
Instruções de descarte do produto 255
Reciclagem 255
Informações importantes sobre segurança 256
Instruções importantes de segurança 256
Restrição de uso 260
FCC Compliance Statement 260
Ato regulatório de telegrafia sem fios 261
Garantia limitada 261
Marcas comerciais 263
Open Source Software License 264
Avisos sobre direitos autorais 312
Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais 312
Atribuição de direitos autorais 312

Manual do usuário do projetor BrightLink Pro 1410Wi

Seja bem-vindo ao *Manual do usuário* do projetor BrightLink Pro 1410Wi.

Introdução

Consulte estas seções para aprender mais sobre o seu projetor e sobre este manual.

Recursos do projetor
Avisos usados na documentação
Onde buscar informações adicionais
Localização das partes do projetor

Recursos do projetor

O projetor BrightLink Pro 1410Wi inclui estes recursos especiais:

Funções interativas únicas

- Anotação em quadro branco sem computador, incluindo salvar, imprimir e enviar email
- Anotação com duas canetas ao mesmo tempo
- Anotação em tela dividida em duas fontes ao mesmo tempo
- Interação de computador em rede
- Unidade de controle incluída para conexão e operação fáceis
- Vídeoconferência sem umas tela plana

Sistema de projeção de curto alcance

- Projete uma imagem de 87 polegadas (221 cm) (WXGA) de uma distância de apenas 9,1 polegadas (231 mm)
- Facilmente montado em uma parede ou mesa para instalações rápidas e de baixo custo
- Pode ser montado verticalmente para criar um espaço de trabalho interativo diretamente na superfície de uma mesa
- Pode ser colocado em uma mesa ou escrivaninha para portabilidade
- Interferência de sombra e brilho reduzida

Imagens brilhantes de alta resolução

- Até 3100 lúmens de brilho (emissão de luz branca e emissão de luz colorida)
- Resolução nativa de 1280 × 800 pixels (WXGA)

Conectividade flexível

- Porta HDMI para conexão de computador ou dispositivo de vídeo
- DisplayPort para conexão de computador de alto desempenho
- Projeção USB plug-and-play 3-em-1 oferece controle de áudio e mouse para instalação imediata
- Suporte de rede com e sem fio para projeção e interação
- Monitoramento e controle através de computador remoto conectado à rede
- Apresentações sem computador com o software PC Free através de dispositivos de memória USB
- Porta para conectar um monitor externo

Recursos de operação e exibição inovadores

- Baixo custo total com lâmpada de longa duração e filtro de ar de alta eficiência
- Razão de aspecto alta de zoom digital para imagens maiores em distâncias mais curtas de projeção
- Relação de contraste de 3000:1 e controle de Íris Automática para imagens nítidas e detalhadas
- Decodificador de closed caption embutido
- Sistema de som de 10 W com saída de áudio digital para conexão de alto-falantes externos
- Recursos Instant Off e Direct Power On da Epson para desativação e configuração rápidas do projetor
- Suporte para os sistemas de monitoramento de rede Crestron RoomView
- Sistema de transmissão de mensagem de rede para projetar mensagens em intervalos de tempo em todos os projetores na rede

Conteúdo da caixa do produto
Componentes adicionais
Equipamento opcional e peças de substituição
Informações sobre garantia

Tema principal: Introdução

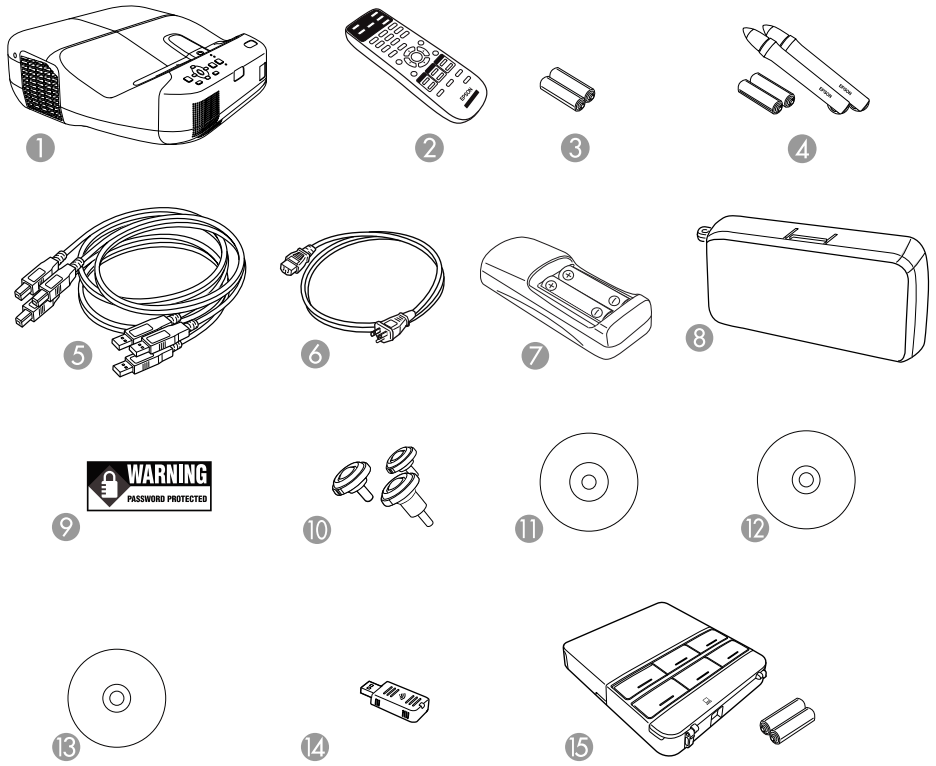
Conceitos relacionados

Localização das partes do projetor

Conteúdo da caixa do produto

Guarde a embalagem caso seja necessário despachar o projetor. Sempre use a embalagem original (ou equivalente) quando tiver que enviar por correio.

Certifique-se de que a caixa do projetor inclui todas estas peças:



1 Projetor
2 Controle remoto
3 Pilhas para o controle remoto (duas alcalinas AA)
4 2 canetas e pilhas (uma pilha alcalina AA para cada caneta)
5 Cabos USB
6 Cabo de alimentação
7 Carregador de pilha com 2 pilhas AA recarregáveis para caneta
8 Bandeja de caneta

9 Adesivo de aviso de proteção por senha

10 Pés do projetor

11 CD-ROM com o software do projetor (para uso em rede)

12 CD com software do projetor para Easy Interactive Function

13 CD-ROM com a documentação do projetor

14 Módulo de LAN sem fio

15 Unidade de controle e pilhas (duas alcalinas AA)

Tema principal: Recursos do projetor

Conceitos relacionados

Conexões do projetor

Tarefas relacionadas

Transporte do projetor

Componentes adicionais

Dependendo da maneira como planeja usar o projetor, talvez seja necessário obter os seguintes componentes adicionais:

- Para receber sinal de vídeo componente, você precisa de um cabo de vídeo componente para VGA, D-sub, 15 pinos. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos Epson.
- Para receber sinal HDMI, será necessário um cabo HDMI compatível. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos Epson.
- Para receber um sinal DisplayPort, you você precisa de um cabo compatível com DisplayPort. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.
- Para projetar com áudio de certas portas, talvez seja preciso um cabo de áudio compatível com o seu equipamento. Consulte uma loja local de eletrônicos ou de informática para informações sobre compra.
- Se você não comprou uma montagem que inclui um cabo VGA, pode precisar de um cabo de computador VGA. É possível adquiri-lo de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Tema principal: Recursos do projetor

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de substituição

Equipamento opcional e peças de substituição

É possível adquirir telas, maletas para transporte ou outros acessórios de um revendedor autorizado da Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site global.latin.epson.com/br.Ou você pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

Observação: A disponibilidade dos acessórios varia conforme o país.

A Epson oferece os seguintes acessórios opcionais e peças de reposição para o seu projetor:

Acessório opcional ou peças de reposição	Número de referência
Lâmpada Epson original de reposição (ELPLP71)	V13H010L71
Filtro de ar para substituição (ELPAF40)	V13H134A40
Montagem de parede de ultra curta distância	V12H517020
Montagem de mesa de ultra curta distância	V12H516020
Módulo de LAN sem fio para substituição (ELPAP07)	V12H418P12
Chave USB Quick Wireless Connection (ELPAP09)	V12H005M09
Caneta interativa adicional (ELPPN03A/ELPPN03B)	V12H522001/V12H523001
Conjunto de substituição de 6 pontas de caneta (ELPPS01)	V12H524001
Alto-falantes ativos (ELPSP02)	V12H467020
Kit de gerenciamento de cabos na parede	ELPCK01
Trava de segurança Kensington	ELPSL01
Cabo de computador VGA de 6 pés (1,8 m) (ELPKC02)	F3H982-06
Cabo de computador VGA de 10 pés (3 m) (ELPKC02)	F3H982-10
Cabo de computador VGA de 25 pés (20 m) (ELPKC02)	F3H982-25
Cabo de HD-TV	ELPKC22
Conjunto de cabo de controle remoto para a unidade de controle	ELPKC28
Cabo de vídeo componente para VGA (ELPKC19)	V12H005C19

Tema principal: Recursos do projetor

Informações sobre garantia

Seu projetor possui uma garantia básica que lhe permite projetar com confiança. Para detalhes, consulte a garantia do seu projetor

Tema principal: Recursos do projetor

Avisos usados na documentação

Siga estes avisos ao ler a documentação:

- Os **Avisos** devem ser obedecidos com cuidado para evitar ferimentos pessoais.
- Os **Cuidados** devem ser observados para evitar danos ao equipamento.
- As **Observações** contêm informações importantes sobre o projetor.
- As **Dicas** contêm informações adicionais sobre projeção.

Tema principal: Introdução

Onde buscar informações adicionais

Precisa de uma ajuda rápida sobre o uso do projetor? Você pode procurar ajuda aqui:

- Sistema de ajuda interno

  Pressione o botão **Help** no controle remoto ou projetor para obter soluções rápidas para problemas comuns.
- Ícone de ajuda na parte inferior da barra de ferramentas quadro branco

  Selecione o ícone de ajuda para obter um resumo das ferramentas e funções disponíveis.
- global.latin.epson.com/Suporte

  Veja perguntas frequentes e envie suas dúvidas por e-mail para o serviço de suporte da Epson 24 horas por dia.
- Para instruções detalhadas sobre o uso do projetor em rede, veja o *Guia do EasyMP Network Projection*.
- Para instruções detalhadas sobre conversão de arquivos PowerPoint em arquivos de apresentação de slides para serem visualizados a partir de um dispositivo USB conectado ao seu projetor (apenas em Windows), consulte o *Guia do EasyMP Slide Converter*.

Tema principal: Introdução

Referências relacionadas

Onde obter ajuda

Tarefas relacionadas

Uso da ajuda do projetor

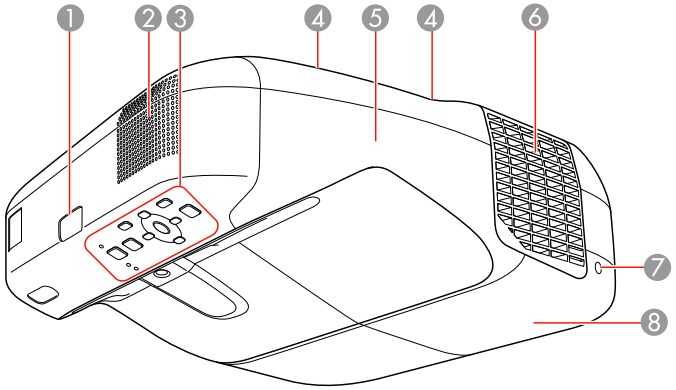
Localização das partes do projetor

Veja as ilustrações das partes do projetor para aprender mais sobre elas.

Partes do projetor - frente/superior
Partes do projetor - lateral
Partes do projetor - painel de Interface
Partes do projetor - base
Partes do projetor - painel de controle
Partes do projetor - canetas interativas
Partes do projetor - controle remoto
Partes do projetor - bandeja da caneta
Partes do projetor - unidade de controle

Tema principal: Introdução

Partes do projetor - frente/superior

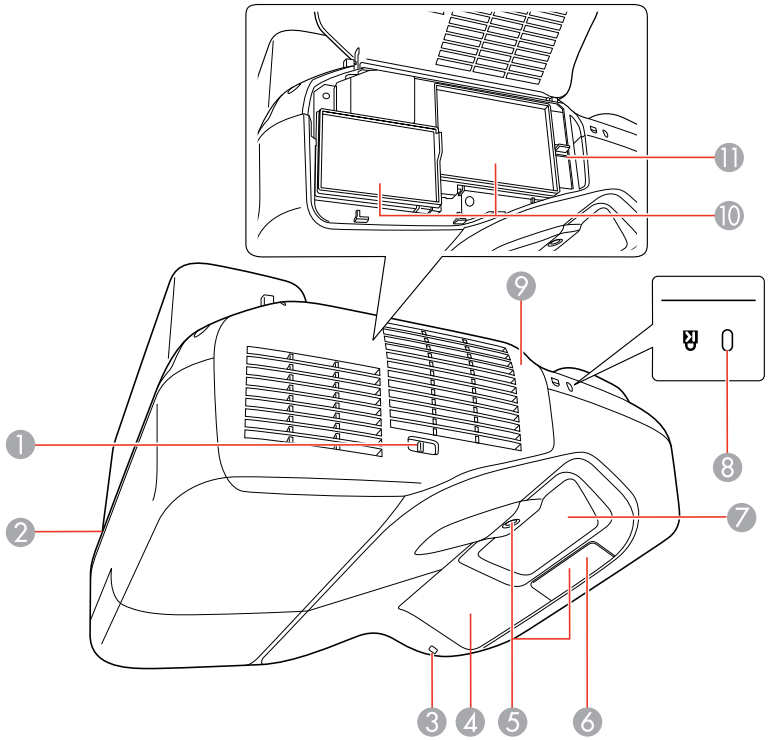


1 Receptor do controle remoto
2 Alto-falante
3 Painel de controle

4 Parafuso da cobertura de cabo
5 Cobertura de cabo
6 Abertura de saída de ar
7 Parafuso da tampa da lâmpada
8 Tampa da lâmpada

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - lateral

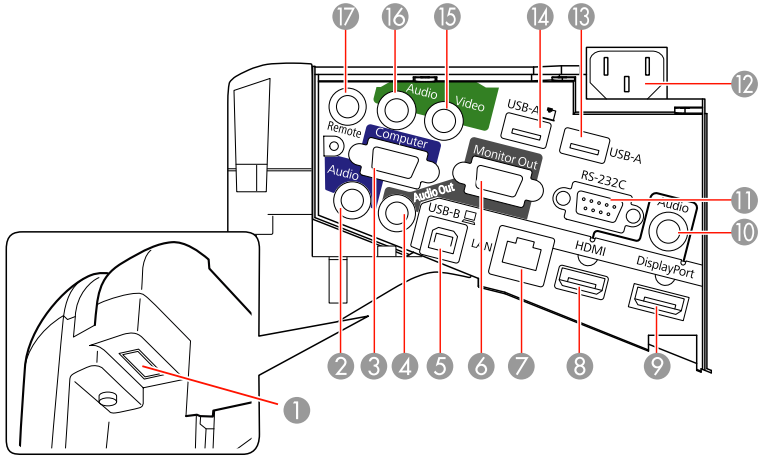


1 Alavanca da tampa do filtro
2 Abertura de instalação do cabo de segurança

3 Luz da LAN sem fio
4 Receptor da caneta interativa
5 Sensor de obstáculo
6 Receptor do controle remoto
7 Janela de projeção
8 Porta da trava de segurança
9 Tampa do filtro de ar
10 Entrada de ventilação (filtro de ar)
11 Alavanca de foco

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - painel de Interface



1 Entrada para unidade de LAN sem fios
2 Porta **Audio** para áudio de computador
3 Porta **Computer**
4 Porta **Audio Out**

5 Porta **USB-B** para unidade de controle ou computador

6 Porta **Monitor Out**

7 Porta de rede (**LAN**)

8 Porta **HDMI**

9 Porta **DisplayPort**

10 Porta **Audio** para fonte específica configurada no menu Avançado (**Config. ent. áudio**)

11 Porta **RS-232C**

12 Entrada de eletricidade

13 Porta **USB-A** para unidade de controle

14 Porta **USB-A** para câmera de documentos

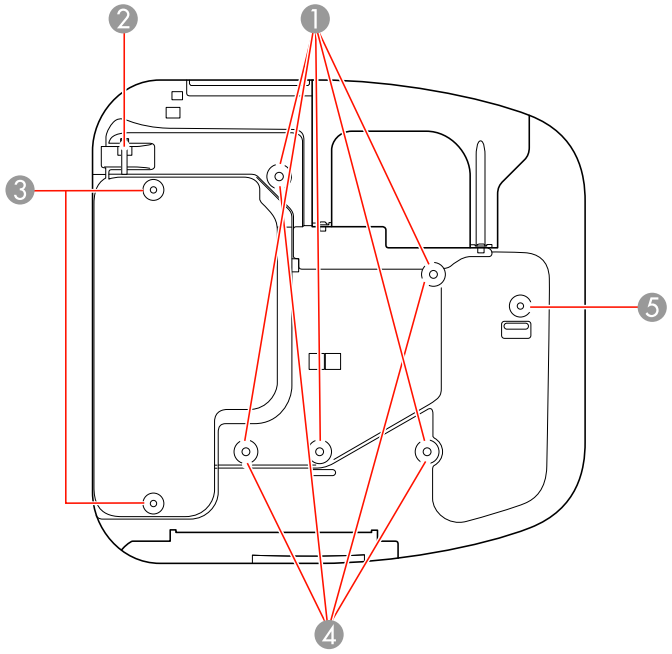
15 Porta **Video**

16 Porta **Audio** (para som de equipamento conectado à porta **Video**)

17 Porta **Remote** para a unidade de controle com um cabo opcional

Tema principal: Localização das partes do projetor

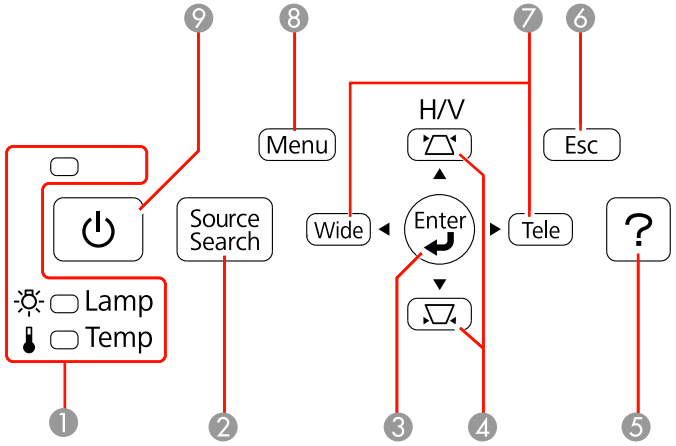
Partes do projetor - base



1 Furos de montagem no teto (5)
2 Ponto de fixação do cabo de segurança
3 Furos de fixação dos pés traseiros (2)
4 Furos de montagem da placa de parede (4)
5 Furo de fixação do pé frontal

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - painel de controle



1 Luzes de estado do projetor

2 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)

3 Botão **Enter** (seleciona opções)

4 Botões de ajuste horizontal/vertical de keystone (mostram a tela de ajuste) e botões de seta

5 Botão Help (acessa a informação de ajuda do projetor)

6 Botão **Esc** (cancela/sai das funções)

7 Botões **Wide**/**Tele** (ajustam o tamanho da imagem projetada), botões de ajuste horizontal de efeito trapézio (ajustam o formato da imagem) e botões de seta

8 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)

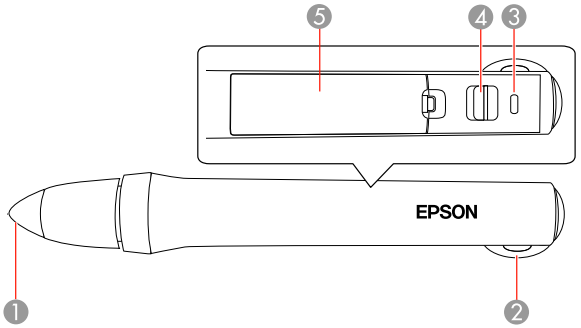
9 Botão de energia

Tema principal: Localização das partes do projetor

Referências relacionadas

Luzes de estado do projetor

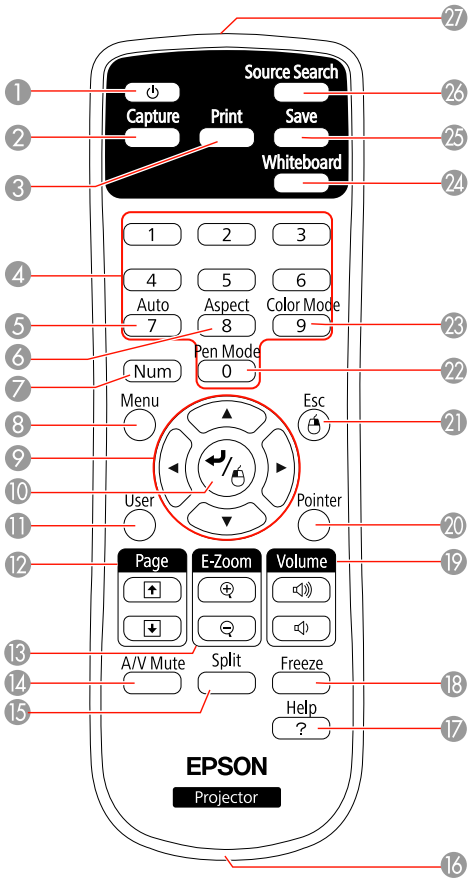
Partes do projetor - canetas interativas



1	Ponta da caneta
2	Fixação para alça ou cabo opcional
3	Luz da pilha
4	Interruptor de alimentação
5	Tampa da pilha

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - controle remoto



1 Botão de energia

2 Botão **Capture** (captura a imagem projetada em modo de anotação)

3 Botão **Print** (imprime a imagem projetada)

4 Botões numéricos (digitam números)

5 Botão **Auto** (automaticamente ajusta as configurações de posição, alinhamento e sincronização)

6 Botão **Aspect** (seleciona a razão de aspecto da imagem)

7 Botão **Num** (quando pressionado, muda botões numéricos para a função de número)

8 Botão **Menu** (acessa o sistema de menu do projetor)

9 Botões de seta (navegam pelas opções da tela e controlam as funções de mouse sem fio)

10 Botão Enter (seleciona opções e controla as funções de mouse sem fio)

11 Botão **User** (pode ser personalizado para funções diferentes; como padrão, ele inicia a calibragem)

12 Botões **Page** up/down (controlam apresentação de slides)

13 Botões **E-Zoom +/-** (aproximam e afastam a imagem)

14 Botão **A/V Mute** (desativa a imagem e o som)

15 Botão **Split** (divide a tela para que você possa projetar duas imagens)

16 Buraco para fixação da alça (alça não incluída)

17 Botão **Help** (acessa a informação de ajuda do projetor)

18 Botão **Freeze** (para a imagem de vídeo)

19 Botões **Volume** para cima e para baixo (ajustam o volume do alto-falante)

20 Botão **Pointer** (ativa o ponteiro na tela)

21 Botão **Esc** (cancela/sai das opções e controla as funções de mouse sem fio)

22 Botão **Pen Mode** (Modo caneta) (muda entre modos de anotação e computador interativo)

23 Botão **Color Mode** (seleciona modos de exibição)

24 Botão **Whiteboard** (muda para o modo de quadro branco)

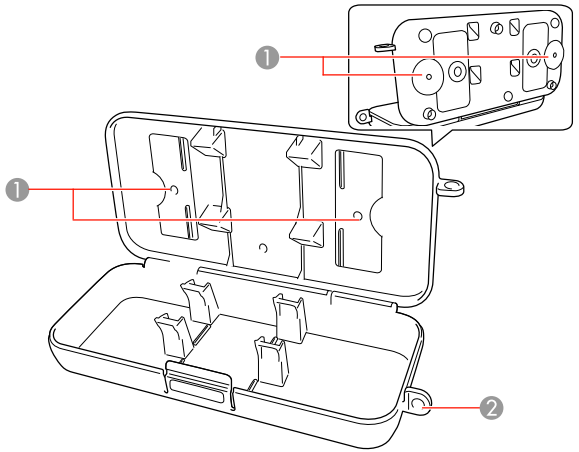
25 Botão **Save** (salva a imagem projetada)

26 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)

27 Área de emissão de luz (emite sinais do controle remoto)

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - bandeja da caneta

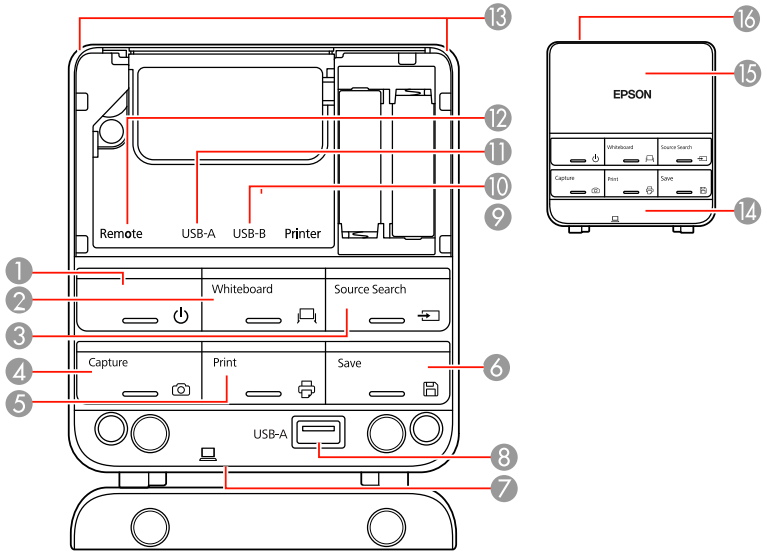


1 Buracos para instalação na parede

2 Buraco para instalação da trava de segurança opcional

Tema principal: Localização das partes do projetor

Partes do projetor - unidade de controle



1 Botão de energia

2 Botão **Whiteboard** (muda para o modo de quadro branco)

3 Botão **Source Search** (procura pelas fontes de vídeo conectadas)

4 Botão **Capture** (captura a imagem projetada em modo de anotação)

5 Botão **Print** (imprime a imagem projetada)

6 Botão **Save** (salva a imagem projetada)

7 Porta USB-B para conectar um computador (na parte inferior da unidade de controle)

8 Porta **USB-A** para conectar um pendrive USB ou outros dispositivo de armazenamento (sob a tampa inferior)

9 Porta USB-A **Printer** para conectar uma impressora (sob a tampa superior)

10 Porta **USB-B** para conectar ao projetor para impressão ao acesso de pendrive (sob a tampa superior)

11 Porta **USB-A** para conectar ao projetor para funções interativas (sob a tampa superior)

12 Porta **Remote** para conectar o cabo opcional de controle remoto (sob a tampa superior)

13 Área de emissão de luz (emite sinais do controle remoto)

14 Tampa inferior (abra para conectar um pendrive USB ou outro dispositivo de armazenamento)

15 Tampa superior (abra para conectar cabos ou trocar pilhas)

16 Tampa de cabo (abra quando a fiação dos cabos tiver sido feita ao longo da parede)

Tema principal: Localização das partes do projetor

Configuração do projetor

Siga as instruções nestas seções para instalar o projetor para uso.

Colocação do projetor
Instalação dos pés do projetor
Remoção e colocação da cobertura dos cabos
Conexões do projetor
Conexão de uma impressora à unidade de controle
Instalação das pilhas no controle remoto
Instalação da pilha nas canetas
Instalação das pilhas na unidade de controle

Colocação do projetor

O seu projector de alcance ultra-curto é projetado para ser instalado em uma parede ou verticalmente sobre uma mesa para criar um espaço de trabalho de mesa interativo.

Você também pode colocar o projetor em uma superfície plana como uma mesa ou escrivaninha para projetar em uma instalação portátil.

Leve em consideração o seguinte quando selecionar um lugar para o projetor:

- Siga as instruções no *Guia de instalação* para instalar o projetor usando o equipamento de montagem incluído.
- Deixe espaço suficiente ao redor e embaixo do projetor para ventilação e não o coloque em cima ou próximo a qualquer objeto que possa bloquear as aberturas de ventilação.
- Coloque o projetor próximo a uma tomada elétrica aterrada ou extensão.
- Se o projetor não estiver montado elevado, coloque-o em uma superfície firme e plana.

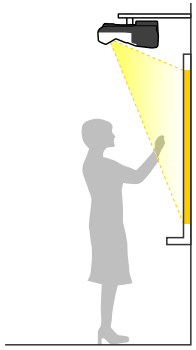
Opções de instalação e montagem do projetor
Distância de projeção

Tema principal: Configuração do projetor

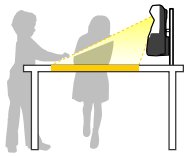
Opções de instalação e montagem do projetor

Você pode montar ou instalar o projetor das seguintes maneiras:

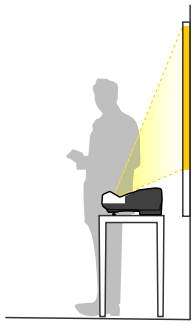
Montado na parede ou no teto



Montado verticalmente sobre uma mesa para criar um espaço de trabalho interativo.



Projeção frontal de uma mesa ou carrinho portátil



Quando instalar o projetor, certifique-se de colocá-lo diretamente de frente à tela e não em ângulo.

Se projetar a partir de uma mesa ou carrinho, certifique-se de selecionar a opção correta de **Projeção** no sistema de menus do projetor.

Tema principal: Colocação do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Distância de projeção

A distância entre o projetor e a tela determina o tamanho aproximado da imagem. O tamanho da imagem aumenta conforme se afasta o projetor da tela, mas isso pode variar dependendo do zoom, da relação de aspecto e de outras configurações.

Use estas tabelas para determinar aproximadamente a distância ideal do projetor à tela baseado no tamanho da imagem projetada. (Valores de conversão podem ter sido arredondado para cima ou para baixo.) Para informações mais detalhadas e instruções de instalação para a montagem na parede, consulte o *Guia de instalação*. Você também pode usar a calculadora de distância do projetor (Distance Calculator) no site global.latin.epson.com/br.

Relação de aspecto 16:10

Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção da frente do projetor	Distância da parte superior da imagem até a placa de parede
60 polegadas	78,7 polegadas (199,8 cm)	50,9 polegadas (129,2 cm)	31,8 polegadas (80,8 cm)	2,5 polegadas (6,2 cm)	6,9 polegadas (17,4 cm)
70 polegadas	85 polegadas (215,9 cm)	59,4 polegadas (150,8 cm)	37,1 polegadas (94,2 cm)	4,9 polegadas (12,4 cm)	7,9 polegadas (20,1 cm)
80 polegadas	91,4 polegadas (232 cm)	67,8 polegadas (172,3 cm)	42,4 polegadas (107,7 cm)	7,3 polegadas (18,7 cm)	9 polegadas (22,7 cm)
88 polegadas	96,4 polegadas (245 cm)	74,6 polegadas (189,5 cm)	46,6 polegadas (118,5 cm)	9,3 polegadas (23,6 cm)	9,8 polegadas (24,9 cm)
90 polegadas	97,7 polegadas (248,2 cm)	76,3 polegadas (193,9 cm)	47,7 polegadas (121,2 cm)	9,8 polegadas (24,9 cm)	10 polegadas (25,4 cm)

Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção da frente do projetor	Distância da parte superior da imagem até a placa de parede
100 polegadas	104,1 polegadas (264,3 cm)	84,8 polegadas (215,4 cm)	53 polegadas (134,6 cm)	12,2 polegadas (31,1 cm)	11,1 polegadas (28,1 cm)

Relação de aspecto 16:9

Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção da frente do projetor	Distância da parte superior da imagem até a placa de parede
59 polegadas	77,5 polegadas (196,8 cm)	51,5 polegadas (130,6 cm)	28,9 polegadas (73,5 cm)	2,6 polegadas (6,6 cm)	8,5 polegadas (21,7 cm)
60 polegadas	78,1 polegadas (198,3 cm)	52,3 polegadas (132,8 cm)	29,4 polegadas (74,7 cm)	2,9 polegadas (7,3 cm)	8,7 polegadas (22 cm)
70 polegadas	84,3 polegadas (214,2 cm)	61 polegadas (155 cm)	34,3 polegadas (87,2 cm)	5,4 polegadas (13,7 cm)	10 polegadas (25,4 cm)
77 polegadas	88,7 polegadas (225,3 cm)	67,1 polegadas (170,5 cm)	37,8 polegadas (95,9 cm)	7,1 polegadas (18,1 cm)	11 polegadas (27,8 cm)
80 polegadas	90,6 polegadas (230,1 cm)	69,7 polegadas (177,1 cm)	39,2 polegadas (99,6 cm)	7,9 polegadas (20 cm)	11,4 polegadas (28,9 cm)
90 polegadas	96,8 polegadas (246 cm)	78,4 polegadas (199,2 cm)	44,1 polegadas (112,1 cm)	10,4 polegadas (26,4 cm)	12,7 polegadas (32,3 cm)
97 polegadas	101,2 polegadas (257,1 cm)	84,5 polegadas (214,7 cm)	47,6 polegadas (120,8 cm)	12,2 polegadas (30,9 cm)	13,7 polegadas (34,7 cm)

Relação de aspecto 4:3

Tamanho diagonal da imagem	Altura mínima do teto	Largura da imagem	Altura da imagem	Distância mínima de projeção da frente do projetor	Distância da parte superior da imagem até a placa de parede
53 polegadas	78,7 polegadas (199,8 cm)	42,4 polegadas (107,7 cm)	31,8 polegadas (80,8 cm)	2,5 polegadas (6,2 cm)	6,9 polegadas (17,4 cm)
60 polegadas	83,7 polegadas (212,5 cm)	48 polegadas (121,9 cm)	36 polegadas (91,4 cm)	4,4 polegadas (11,2 cm)	7,7 polegadas (19,5 cm)
70 polegadas	90,9 polegadas (230,8 cm)	56 polegadas (142,2 cm)	42 polegadas (106,7 cm)	7,2 polegadas (18,2 cm)	8,9 polegadas (22,5 cm)
77 polegadas	95,9 polegadas (243,6 cm)	61,6 polegadas (156,5 cm)	46,2 polegadas (117,3 cm)	9,1 polegadas (23,1 cm)	9,7 polegadas (24,7 cm)
80 polegadas	98,1 polegadas (249,1 cm)	64 polegadas (162,6 cm)	48 polegadas (121,9 cm)	9,9 polegadas (25,2 cm)	10,1 polegadas (25,6 cm)
88 polegadas	103,8 polegadas (263,7 cm)	70,4 polegadas (182,9 cm)	52,8 polegadas (134,1 cm)	12,1 polegadas (30,8 cm)	11 polegadas (28 cm)

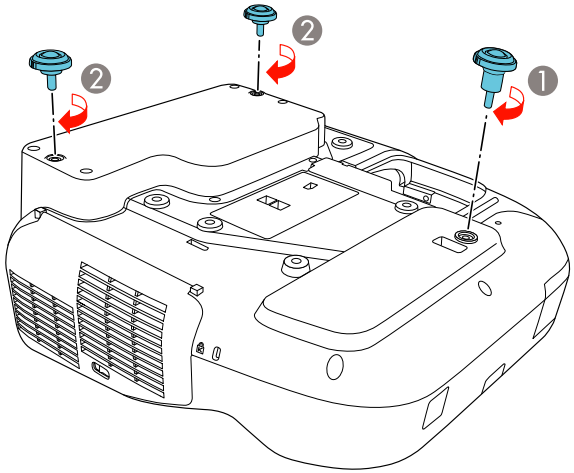
Tema principal: Colocação do projetor

Instalação dos pés do projetor

Para usar o projetor sobre uma mesa ou carrinho, primeiro você precisa instalar os pés. Você pode então usar os pés para ajustar a posição da imagem.

1. Vire o projetor de cabeça para baixo.

2. Insira o pé frontal maior no furo na frente do projetor.



1 Pé frontal (maior)

2 Pés traseiros

3. Insira os dois pés traseiros menores nos furos na parte de trás do projetor.

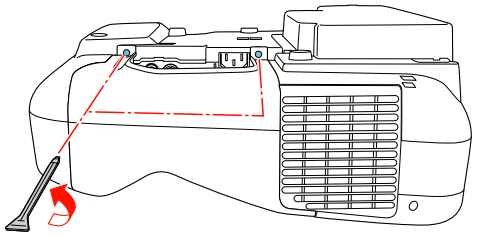
Tema principal: Configuração do projetor

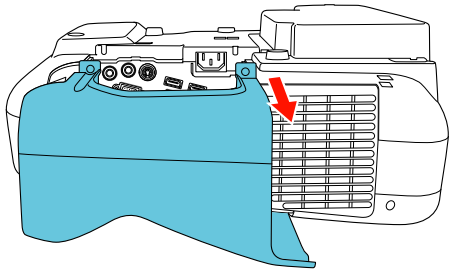
Remoção e colocação da cobertura dos cabos

Antes que você pode conectar um equipamento no projetor, você precisa remover a cobertura dos cabos.

1. Remova os dois parafusos da cobertura dos cabos (chave de fenda não incluída).

2. Retire a cobertura dos cabos.





Para prender a cobertura dos cabos, deslize-a para a posição certa e, em seguida, aperte os parafusos.

Tema principal: Configuração do projetor

Conexões do projetor

Você pode conectar o projetor a uma variedade de computadores, fontes de vídeo e áudio para exibir apresentações, filmes ou outras imagens, com ou sem som.

- Conecte qualquer tipo de computador com uma porta USB, uma porta padrão de saída de vídeo (monitor), uma DisplayPort ou uma porta HDMI.
- Para projeção de vídeo, conecte dispositivos como aparelhos de DVD, jogos de vídeo-game, câmeras digitais e câmeras de telefone com porta de saída de vídeo compatível.
- Se a sua apresentação ou vídeo incluírem som, você pode conectar cabos de entrada de áudio, se necessário.
- Para apresentações ou shows de slide sem um computador, você pode conectar dispositivos USB (como um pendrive ou câmera) ou uma câmera de documentos Epson opcional.

Cuidado: Se for usar o projetor em altitude superior a 1500 m (4921 pés), ative a opção **Modo Alta Altitude** para garantir que a temperatura interna do projetor seja regulada corretamente.

Conexão a fontes de computador
Conexão a fontes de vídeo
Conexão a um monitor externo de computador
Conexão de alto-falantes externos
Conexão a um dispositivo USB externo

Tema principal: Configuração do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado
Conteúdo da caixa do produto

Conexão a fontes de computador

Siga as instruções nestas seções para conectar um computador ao projetor.

Conexão ao computador para vídeo e áudio USB
Conexão ao computador para vídeo VGA
Conexão ao computador para vídeo e áudio HDMI
Conexão a um computador para vídeo e áudio DisplayPort
Conexão ao computador para uso da caneta ou controle de mouse USB
Conexão a um computador para som
Conexão de um computador à unidade de controle

Tema principal: Conexões do projetor

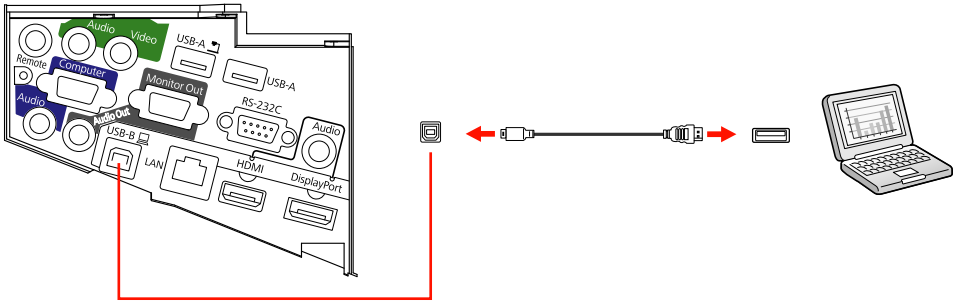
Conexão ao computador para vídeo e áudio USB

Se o seu computador estiver de acordo com os requisitos de sistema, você pode enviar vídeo e áudio para o projetor através da porta USB do computador (preferivelmente USB 2.0). Conecte o projetor ao seu computador usando um cabo USB.

Você também pode conectar o seu computador à unidade de controle.

Observação: Isso também permite que você use a caneta interativa com o computador. Você precisa ajustar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor para que possa projetar através da porta USB. Note que o uso de exibição USB vai tornar a função de canetas interativas mais lenta. Para o melhor desempenho, conexões VGA, HDMI ou DisplayPort são recomendadas.

1. Ligue o computador.
2. Conecte o cabo à porta **USB-B** do projetor.



3. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.
4. Siga um dos seguintes procedimentos para usar o USB Display:
   - **Windows 8**: Clique em **EPSON_PJ_UD** no canto superior direito e depois selecione **Executar EMP_UDSE.exe** na caixa de diálogo que aparecer para instalar o software Epson USB Display.
   - **Windows Vista 7/Windows**: Selecione **Executar EMP_UDSE.exe** na caixa de diálogo que aparece para instalar o software Epson USB Display.
   - **Windows XP**: Aguarde enquanto mensagens aparecem na tela do computador e o projetor instala o software Epson USB Display no computador.
   - **Windows 2000**: Selecione **Computador**, **EPSON_PJ_UD** e **EMP_UDSE.EXE** para instalar o software Epson USB Display.
   - **Mac OS X**: A pasta de configuração USB Display aparece na tela. Selecione **Programa de instalação do USB Display** e siga as instruções na tela para instalar o Epson USB Display.

   Siga as instruções na tela. Você só precisa instalar o software a primeira vez que conectar o projetor ao computador.

O projetor exibe a imagem do desktop do computador e reproduz som, se a apresentação tiver som.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Tarefas relacionadas

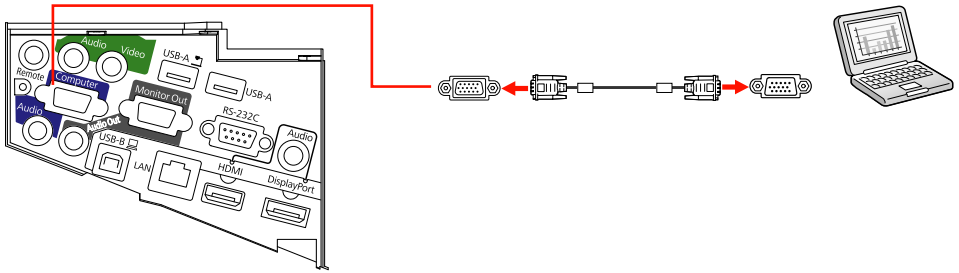
Conexão de um computador à unidade de controle

Conexão ao computador para vídeo VGA

Você pode conectar o projetor usando um cabo VGA de computador.

Observação: Para conectar um Mac que inclui apenas uma porta Mini DisplayPort, Thuderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permite que conecte à porta de vídeo VGA do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível.

1. Se necessário, desconecte o cabo de monitor do computador.
2. Conecte o cabo VGA do computador à porta de monitor do computador.
3. Conecte a outra extremidade a uma porta **Computer** no projetor.



4. Aperte os parafusos dos conectores VGA.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

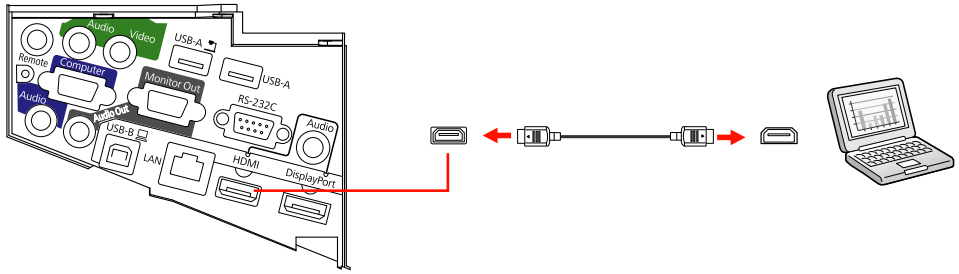
Conexão ao computador para vídeo e áudio HDMI

Se o seu computador tiver uma porta HDMI, você pode conectá-lo ao projetor usando um cabo HDMI opcional.

Observação: Para conectar um Mac que inclui apenas uma porta Mini DisplayPort, Thuderbolt ou Mini-DVI para saída de vídeo, você precisará obter um adaptador que permite que conecte à porta de **HDMI** do projetor. Entre em contato com a Apple para opções de adaptador compatível. Computadores Mac mais antigos (2009 e anteriores) podem não suportar áudio através da porta **HDMI**.

1. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI do computador.

2. Conecte a outra extremidade à porta **HDMI** do projetor.

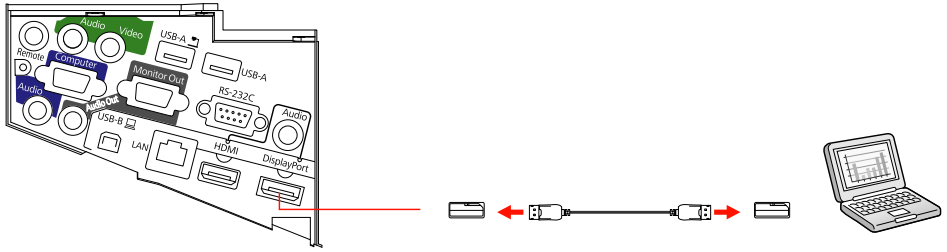


Tema principal: Conexão a fontes de computador

Conexão a um computador para vídeo e áudio DisplayPort

Se o seu computador tiver um conector DisplayPort ou Mini DisplayPort, você pode conectá-lo ao projetor usando um cabo opcional DisplayPort.

1. Conecte o cabo DisplayPort ao conector DisplayPort ou Mini DisplayPort do seu computador.
2. Conecte a outra extremidade à porta **DisplayPort** do projetor.



Tema principal: Conexão a fontes de computador

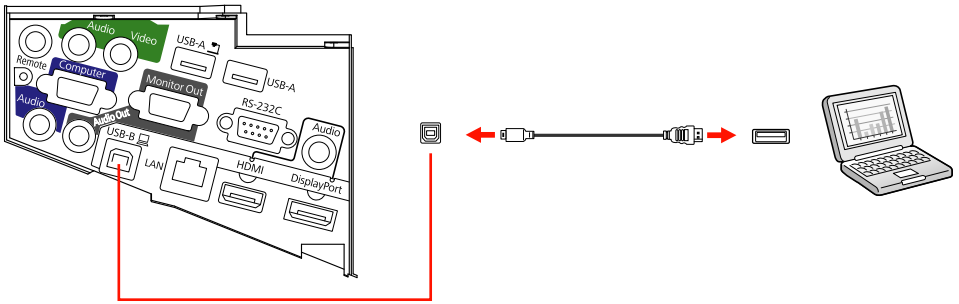
Conexão ao computador para uso da caneta ou controle de mouse USB

Se você conectou o seu computador à porta **Computer**, **HDMI** ou **DisplayPort** também precisa conectar o cabo USB para que possa usar as canetas com o seu computador.

Observação: Você pode conectar o seu computador à unidade de controle ao invés de conectá-lo diretamente ao projetor.

Conectar o cabo USB também permite que você configure o controle remoto para funcionar como um mouse sem fio, mas você não pode usar esse recurso ao mesmo tempo que estiver usando as canetas com o computador.

1. Conecte um cabo USB à porta **USB-B** do seu projetor.



2. Conecte a outra extremidade à porta USB disponível no computador.

Se você quiser usar o controle remoto como um mouse sem fio, você precisa alterar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor. Você também pode precisar configurar o computador para trabalhar com um mouse USB externo. Consulte a documentação do computador para obter informações detalhadas.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Tarefas relacionadas

Conexão de um computador à unidade de controle

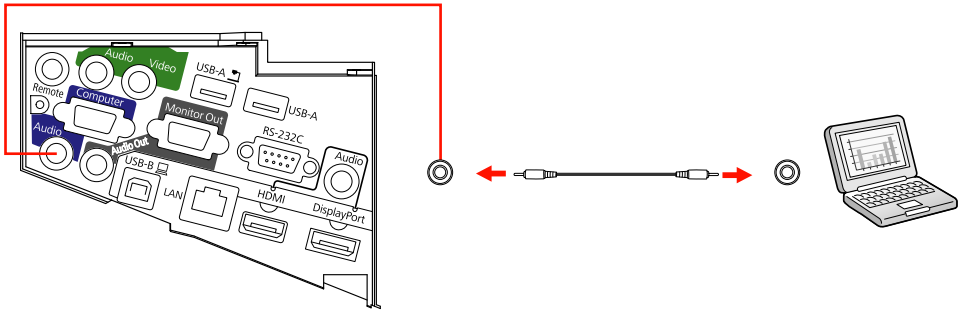
Uso do controle remoto como um mouse sem fio

Conexão a um computador para som

Se a sua apresentação no computador incluir som e ele não estiver conectado à porta **USB-B**, **DisplayPort**, ou **HDMI** do projetor, você ainda pode reproduzir som através do sistema de alto-falantes do projetor. Conecte um cabo opcional de mini-tomada estéreo de 3,5 mm conforme descrito aqui.

1. Conecte o cabo de áudio à porta de fone de ouvido ou de saída de áudio do seu laptop, ou à porta de alto-falante ou de saída de áudio do seu computador de mesa.

2. Conecte a outra extremidade à porta **Audio** correspondente à porta **Computer** que estiver usando.



Tema principal: Conexão a fontes de computador

Conexão de um computador à unidade de controle

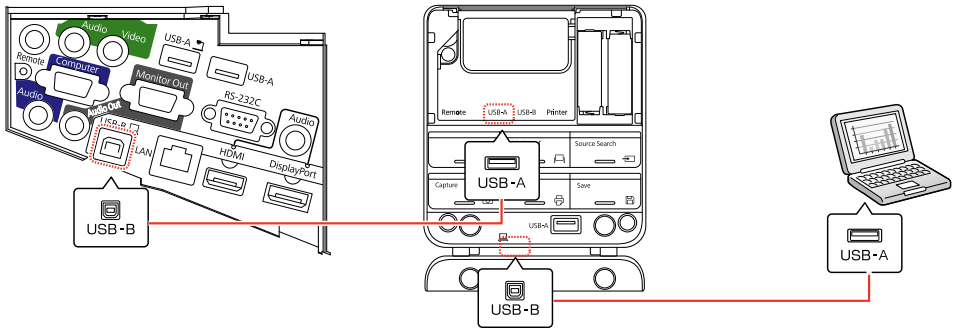
Se o seu computador estiver de acordo com os requisitos de sistema, você pode enviar vídeo e áudio para o projetor através da porta **USB-B** da unidade de controle (preferivelmente USB 2.0). Conecte o projetor e o seu computador à unidade de controle usando um cabo USB.

Cuidado: Certifique-se de que a unidade de controle esteja posicionada a não mais do que 2 metros do projetor e que não haja obstáculos bloqueando o sinal do projetor. Não coloque a unidade de controle atrás da superfície de projeção.

Observação: Isso também permite que você use a caneta interativa com o computador. Você precisa ajustar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor para que possa projetar através da porta USB. Note que o uso de exibição USB vai tornar a função de canetas interativas mais lenta. Para o melhor desempenho, conexões VGA, HDMI ou DisplayPort são recomendadas, além da conexão USB para uso da caneta interativa.

1. Ligue o computador.
2. Certifique-se de que um cabo USB esteja conectado entre a porta **USB-B** no projetor e a porta **USB-A** na unidade de controle.

3. Conecte outro cabo USB à porta USB na parte inferior da unidade de controle e a qualquer porta USB disponível no seu computador.



4. Siga um dos seguintes procedimentos para usar o USB Display:
   - **Windows 8**: Clique em **EPSON_PJ_UD** no canto superior direito e depois selecione **Run EMP_UDSe.exe** na caixa de diálogo que aparecer para instalar o software Epson USB Display.
   - **Windows Vista 7/Windows**: Selecione **Executar EMP_UDSE.exe** na caixa de diálogo que aparece para instalar o software Epson USB Display.
   - **Windows XP**: Aguarde enquanto mensagens aparecem na tela do computador e o projetor instala o software Epson USB Display no computador.
   - **Windows 2000**: Selecione **Computador**, **EPSON_PJ_UD** e **EMP_UDSE.EXE** para instalar o software Epson USB Display.
   - **Mac OS X**: A pasta de configuração USB Display aparece na tela. Selecione **Programa de instalação do USB Display** e siga as instruções na tela para instalar o Epson USB Display.

   Siga as instruções na tela. Você só precisa instalar o software a primeira vez que conectar o projetor ao computador.

O projetor exibe a imagem do desktop do computador e reproduz som, se a apresentação tiver som.

Tema principal: Conexão a fontes de computador

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Conexão a fontes de vídeo

Siga as instruções nestas seções para conectar estes dispositivos ao projetor.

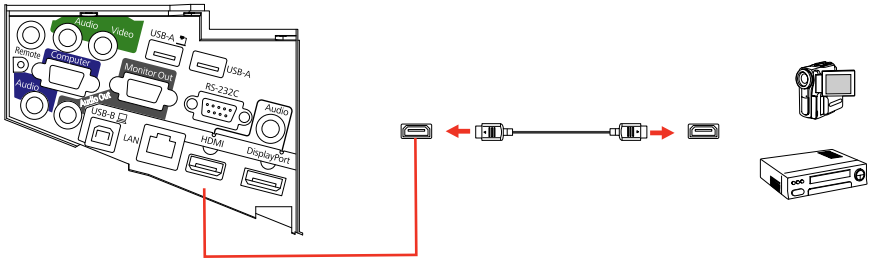
Conexão a fontes de vídeo HDMI
Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA
Conexão a fontes de vídeo composto
Conexão a uma fonte de vídeo com som

Tema principal: Conexões do projetor

Conexão a fontes de vídeo HDMI

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta HDMI, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo HDMI opcional. A conexão HDMI proporciona a melhor qualidade de imagem.

1. Conecte o cabo HDMI à porta de saída HDMI da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade à porta **HDMI** do projetor.



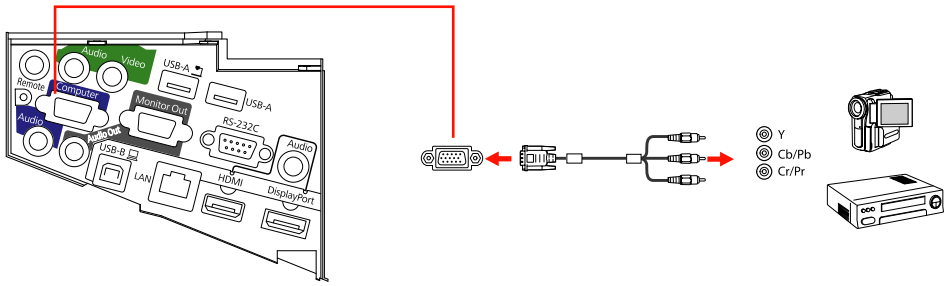
Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Conexão a uma fonte de vídeo componente para VGA

Se a sua fonte de vídeo tiver portas de vídeo componente, você pode conectá-la ao projetor usando um adaptador para cabo de vídeo componente para VGA. Dependendo das portas do componente, pode ser necessário usar um cabo adaptador com o cabo de vídeo componente.

1. Conecte os conectores componentes às portas coloridas de saída de vídeo componente da fonte, geralmente marcadas como **Y**, **Pb**, **Pr** ou **Y**, **Cb**, **Cr**. Se estiver usando um adaptador, conecte estes conectores ao cabo de vídeo componente.

2. Conecte o conector VGA à porta **Computer** do projetor.



Se as cores da imagem parecerem erradas, pode ser que tenha que mudar a configuração de **Sinal entrada** no menu Sinal do projetor.

Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Referências relacionadas

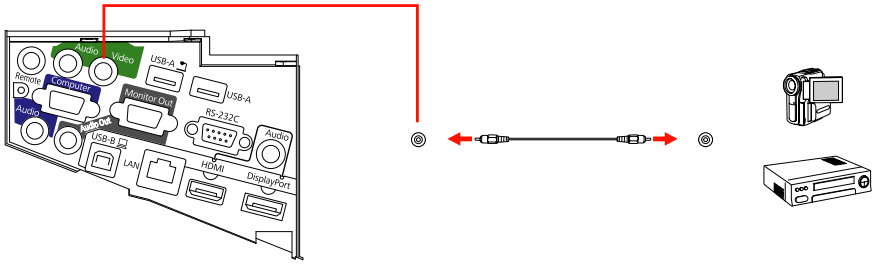
Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Equipamento opcional e peças de substituição

Conexão a fontes de vídeo composto

Se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de vídeo composto, você pode conectá-la ao projetor usando um cabo opcional de vídeo estilo RCA ou A/V.

1. Conecte o cabo com o conector amarelo à porta de saída amarela da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade à porta **Video** do projetor.

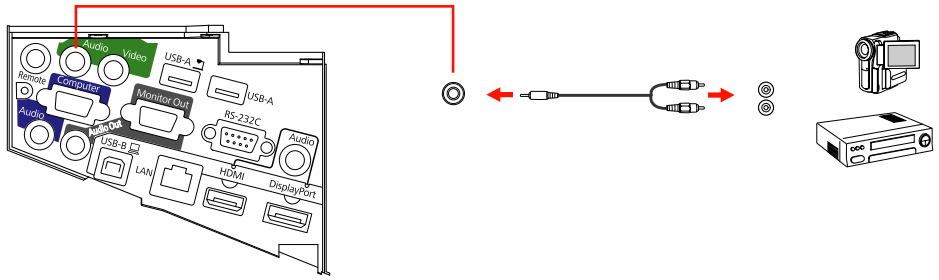


Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

Conexão a uma fonte de vídeo com som

Você pode reproduzir o som através do sistema de alto-falantes do projetor, se a sua fonte de vídeo tiver uma porta de saída de áudio. Conecte o projetor à fonte de vídeo usando um cabo adaptador de mini-tomada estéreo (com uma mini-tomada de 3,5 mm e duas tomadas RCA).

1. Conecte o cabo de áudio às portas de saída de áudio da fonte de vídeo.
2. Conecte a outra extremidade do cabo à porta ou portas de **Audio** do projetor.



Tema principal: Conexão a fontes de vídeo

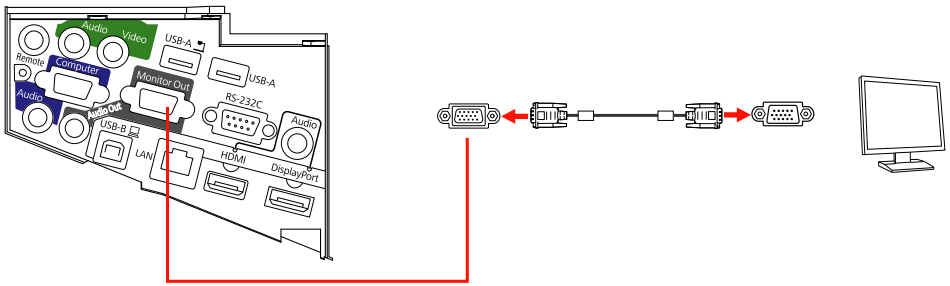
Conexão a um monitor externo de computador

Se você conectou o projetor a um computador usando uma porta **Computer**, você também pode conectar um monitor externo ao projetor. Isso permite que você veja a apresentação no monitor externo mesmo quando a imagem projetada não for visível.

Observação: Monitores que usam uma taxa de renovação menor do que 60 Hz podem não exibir as imagens corretamente.

1. Certifique-se de que o seu computador esteja conectado à porta **Computer** do projetor. Se houver duas portas de computador, certifique-se de usar a porta **Computer1**.

2. Conecte o cabo do monitor à porta **Monitor Out** do projetor.



Tema principal: Conexões do projetor

Conexão de alto-falantes externos

Para melhorar o som da sua apresentação, você pode conectar alto-falantes externos auto alimentados ao projetor. Você pode controlar o volume usando o controle remoto do projetor.

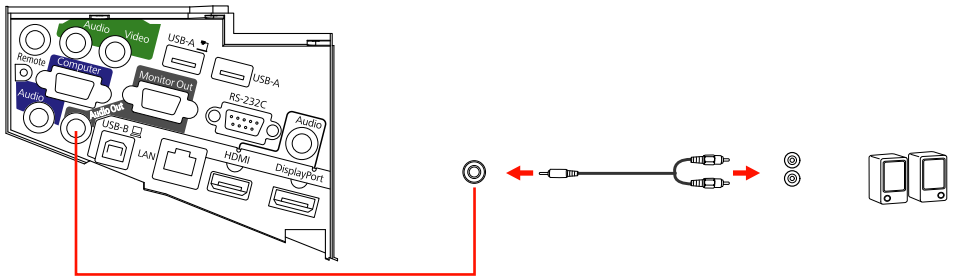
Se você quiser reproduzir áudio através dos alto-falantes externos quando o projetor estiver desligado, você precisará ajustar as configurações do **Modo de espera** no menu Avançado do projetor.

Observação: O sistema de alto-falantes do projetor é desativado quando você conecta alto-falantes externos.

Observação: Você também pode conectar o projetor a um aplificador com alto-falante.

1. Certifique-se de que o computador ou fonte de vídeo esteja conectado ao projetor com os cabos de áudio e vídeo necessários.
2. Pegue o cabo apropriado para conectar os alto-falantes externos, como o cabo estéreo de mini-tomada para mini-pinos, ou outro tipo de cabo ou adaptador.
3. Conecte uma extremidade do cabo aos alto-falantes externos conforme necessário.

4. Conecte a extremidade de mini-tomadas estéreo do cabo de áudio à porta **Audio Out** no projetor.



Tema principal: Conexões do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Conexão a um dispositivo USB externo

Siga as instruções nestas seções para conectar dispositivos USB externos ao projetor.

Projeção com dispositivo USB
Conexão de um dispositivo USB à unidade de controle ou ao projetor
Seleção da fonte USB conectada
Desconexão de um dispositivo USB da unidade de controle ou do projetor
Conexão a uma câmera de documentos

Tema principal: Conexões do projetor

Projeção com dispositivo USB

Você pode projetar imagens e outro conteúdo sem usar um computador ou dispositivo de vídeo se conectar qualquer um desses dispositivos ao seu projetor ou à unidade de controle:

- Pendrive
- Câmera digital ou smartphone
- Disco rígido USB
- Visualizador de armazenagem de multimídia
- Leitor de cartões de memória USB

Observação: Câmeras digitais ou câmeras de telefone celular devem ser dispositivos com montagem USB, não dispositivos compatíveis com TWAIN, e devem ser compatíveis com dispositivos de classe de armazenamento USB.

Observação: Discos rígidos USB devem estar de acordo com estes requisitos:

- Compatível com dispositivo de classe de armazenamento USB (nem todos os dispositivos de classe de armazenamento USB são suportados)
- Formatado em FAT ou FAT32
- Alimentado por suprimento de energia CA próprio (discos rígidos alimentados por BUS não são recomendados)
- Evite usar discos rígidos com partições múltiplas

Você também pode usar a função EasyMP PC Free para criar as suas apresentações de slides contendo arquivos de imagem e de PowerPoint convertidos, e projetá-los a partir de um dispositivo USB ou cartão de memóriar.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Temas relacionados

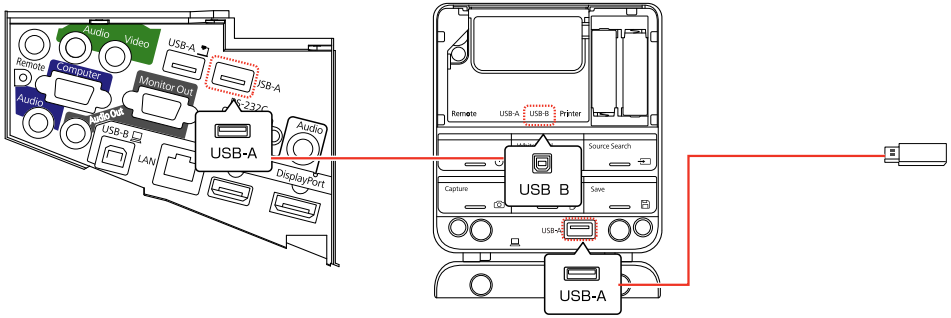
Projeção de uma apresentação sem uso do computador

Conexão de um dispositivo USB à unidade de controle ou ao projetor

Você pode conectar o seu dispositivo USB à porta **USB-A** na unidade de controle ou no projetor e usá-lo para projetar imagens e outros conteúdos.

1. Se o seu dispositivo USB incluir um adaptador de eletricidade, conecte o dispositivo a uma tomada elétrica.
2. Certifique-se de que um cabo USB esteja conectado entre a porta **USB-A** no projetor e a porta **USB-B** na unidade de controle.

3. Conecte o cabo USB para o dispositivo (ou pendrive USB ou leitor de cartão de memória USB) na porta **USB-A** na parte inferior da unidade de controle.



4. Conecte a outra extremidade do cabo (se aplicável) ao dispositivo.

Observação: Você também pode conectar um dispositivo USB à porta **USB-A** do projetor.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Temas relacionados

Projeção de uma apresentação sem uso do computador

Seleção da fonte USB conectada

Você pode mudar a exibição do projetor para a fonte que conectou à porta **USB-A** na unidade de controle ou no projetor.

1. Certifique-se de que a fonte USB conectada esteja ligada, se necessário.
2. Aperte o botão **Source Search** no controle remoto ou na unidade de controle, depois selecione **USB1**.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Desconexão de um dispositivo USB da unidade de controle ou do projetor

Quando terminar de apresentar a partir de um dispositivo USB, será necessário fazer preparativos para a desconexão do dispositivo da unidade de controle ou do projetor.

1. Se o dispositivo tiver um botão de energia, desligue e desconecte o dispositivo.
2. Desconexão de um dispositivo (ou cabo) USB da unidade de controle ou do projetor

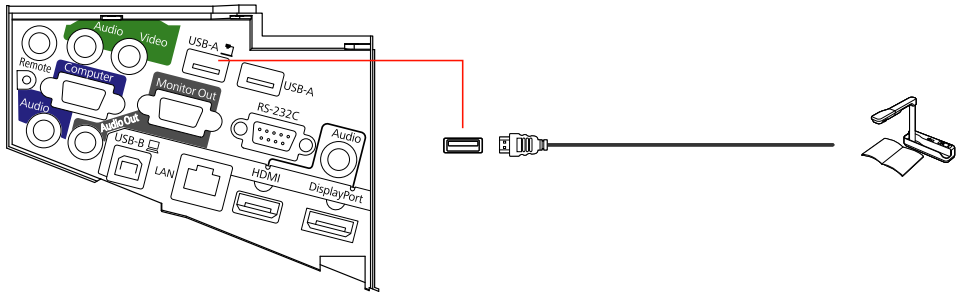
Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Conexão a uma câmera de documentos

Você pode conectar a câmera de documentos EPSON DC-06 à porta **USB-A** da câmera de documentos para projetar imagens vistas pela câmera.

Observação: Para funções adicionais suportadas pelo software, conecte a câmera de documentos Epson DC-06 ao seu computador ao invés do projetor. Você pode conectar diferentes modelos de câmera de documentos à porta **Computer** do seu projetor. Consulte o manual da câmera de documentos para obter instruções.

1. Localize o cabo USB fornecido com a câmera de documentos.
2. Conecte o cabo USB à porta **USB-A** da câmera de documentos.



3. Conecte a outra extremidade do cabo à porta USB tipo B da câmera de documentos.

Tema principal: Conexão a um dispositivo USB externo

Referências relacionadas

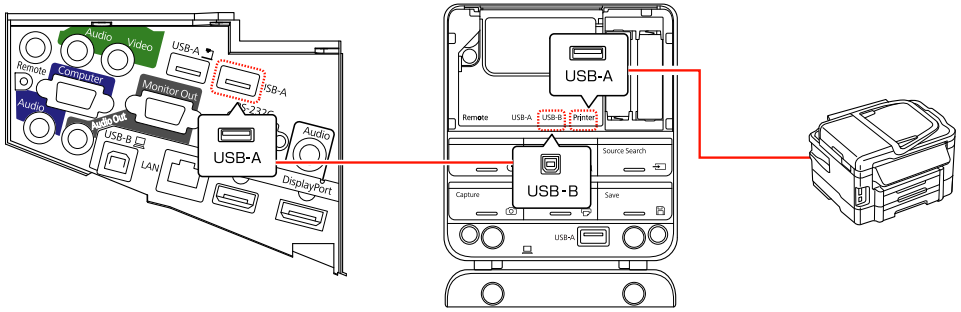
Equipamento opcional e peças de substituição

Conexão de uma impressora à unidade de controle

Você pode conectar uma impressora ou dispositivo multifuncional à porta **Printer** na unidade de controle e usá-lo para imprimir o conteúdo projetado e anotado.

Observação: Certifique-se de que a impressora é compatível com os requisitos de comando de controle.

1. Certifique-se de que um cabo USB esteja conectado entre a porta **USB-A** no projetor e a porta **USB-B** na unidade de controle.
2. Conecte outro cabo USB à porta **Printer** na unidade de controle. Certifique-se de que o cabo não seja mais longo do que 5 metros.
3. Conecte a outra extremidade do cabo à porta USB type B da impressora.



Tema principal: Configuração do projetor

Referências relacionadas

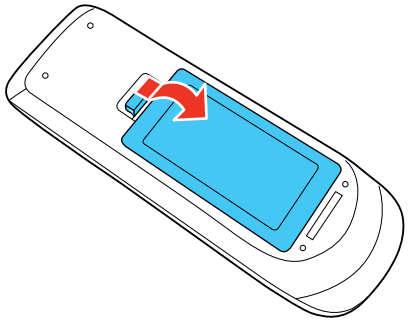
Requisitos de comando de controle para impressora e multifuncional

Instalação das pilhas no controle remoto

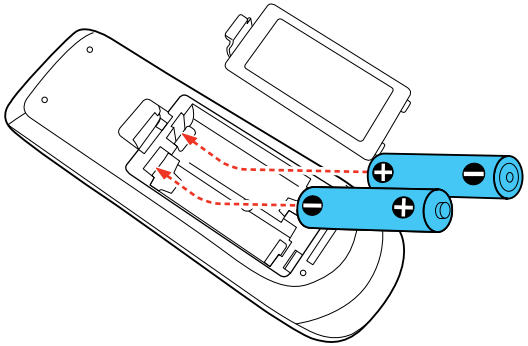
O controle remoto usa as duas pilhas AA fornecidas com o projetor.

Cuidado: Use apenas os tipos de pilha especificados neste manual. Não instale pilhas de tipos diferentes ou misture pilhas novas e velhas.

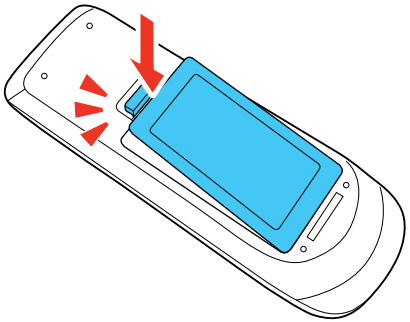
1. Abra a tampa do compartimento de pilha.



2. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.



3. Feche a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até ouvir um clique.



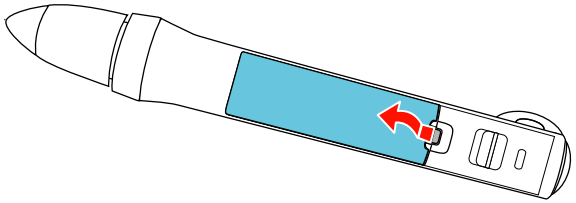
Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças, elas podem causar sufocação e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: Configuração do projetor

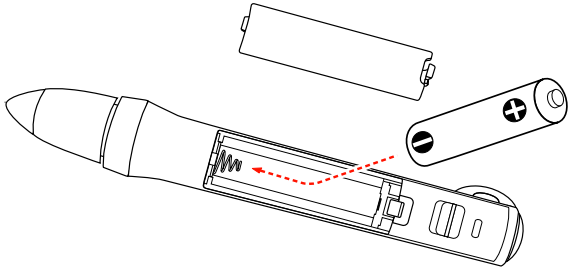
Instalação da pilha nas canetas

Cada caneta usa uma pilha AA.

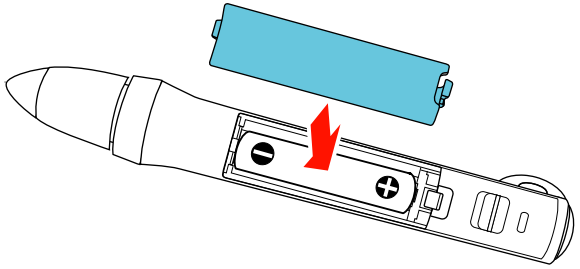
1. Abra a tampa do compartimento da pilha conforme mostrado.



2. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.



3. Recoloque a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até que ela feche fazendo um som de "clique".



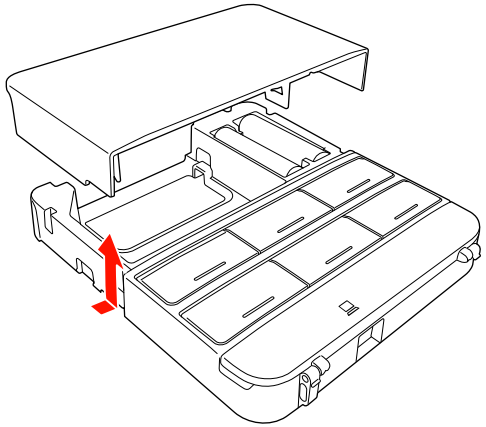
Tema principal: Configuração do projetor

Instalação das pilhas na unidade de controle

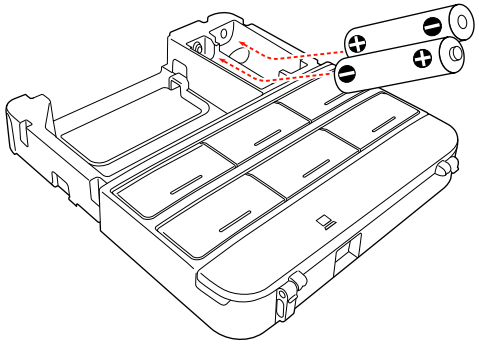
A unidade de controle usa duas pilhas AA.

Observação: Se você tiver o conjunto de cabo opcional do controle remoto (ELPDC28), você pode usá-lo ao invés das pilhas para alimentar a unidade de controle.

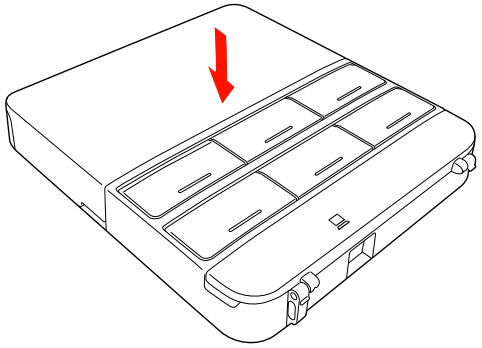
1. Remova a tampa superior da unidade de controle, alavancando-a conforme mostrado.



2. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.



3. Recoloque a tampa e pressione-a até que ela feche fazendo um som de "clique".



Tema principal: Configuração do projetor

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de substituição

Uso do projetor em rede

Siga as instruções nestas seções para instalar o projetor para uso em rede.

Interatividade em rede
Projeção em uma rede com fio
Conexão a um projetor de rede em Windows
Projeção em uma rede sem fio
Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador de internet
Adição de modelos de um navegador da Web
Registro de um certificado digital no projetor
Configuração dos alertas de e-mail do projetor em rede
Configuração de monitoramento usando SNMP
Configuração do suporte Crestron RoomView

Interatividade em rede

Você pode usar as canetas interativas com imagens projetadas em uma rede. Ambos os modos de anotação e de computador interativo estão disponíveis, mesmo em uma conexão sem fios. Você pode conectar até 4 projetores ao mesmo tempo e compartilhar uma imagem de computador em rede.

Você precisa usar um dos seguintes aplicativos para usar o modo de computador interativo em rede:

- **EasyMP Network Projection** versão 2.81 ou posterior. Veja o *Guia do EasyMP Network Projection* para instruções.
- **Quick Wireless** versão 1.31 ou posterior (Windows somente). Consulte as instruções incluídas com a chave opcional Quick Wireless Connection USB Key.

Com qualquer um dos aplicativos, você precisa selecionar **Usar caneta interativa** na guia **Definições gerais** e **Transferir janela de camada** na guia **Ajustar desempenho**.

Se quiser fazer anotações quando usar o modo de computador interativo em rede, você precisa usar o Easy Interactive Tools (ou outro programa de anotação). Você pode instalar o software Easy Interactive Tools a partir do CD "Epson Projector Software for Easy Interactive Function". Você também pode baixar o software do site da Epson.

Em Windows 7 e Windows Vista, você também pode usar o programa utilitário chamado "Conectar a um Projetor de Rede". Esse utilitário é parte do sistema operacional Windows e não requer software adicional. Você pode conectar um projetor ao computador e fazer anotações na sua imagem projetada. Você não pode usar a caneta como um mouse.

Note as seguintes restrições na interatividade em rede:

- A reatividade da caneta pode ser mais lenta em rede.
- Você só pode usar uma caneta por vez.

Tema principal: Uso do projetor em rede

Tarefas relacionadas

Conexão a um projetor de rede em Windows

Projeção em uma rede com fio

Você pode enviar imagens ao seu projetor através de uma rede com fio. Para isso, conecte o projetor à rede e depois configure o projetor e o computador para projeção em rede.

Depois de conectar e configurar o projetor conforme descrito aqui, instale no seu computador o software de rede a partir do CD-ROM do *Epson Projector Software*. Use o seguinte software e documentação para configurar, controlar e monitorar a projeção em rede:

- O software **EasyMP Network Projection** configura o seu computador para projeção em rede. Veja o *Guia do EasyMP Network Projection* para instruções.
- O software **EasyMP Monitor** (Windows somente) permite que você monitore e controle o projetor em rede. Você pode baixar o software e documentação no site da Epson. Visite o site global.latin.epson.com/br/EasyMP.
- **Conecte a um projetor de rede** (Windows 7 e Windows Vista somente)

Observação: Se o seu projetor estiver conectado através de um cabo LAN a uma rede que inclua um ponto de acesso sem fio, você pode conectar-se ao projetor sem fios usando o software EasyMP Network Projection.

Conexão a uma rede com fio

Seleção das configurações de rede com fio

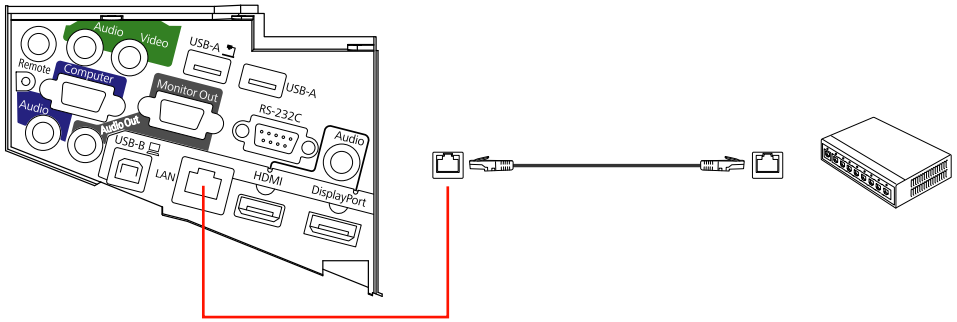
Tema principal: Uso do projetor em rede

Conexão a uma rede com fio

Para conectar o projetor a uma rede local com fios (LAN), use um cabo de rede 100Base-TX ou 10Base-T. Para assegurar que a transmissão de dados ocorra de maneira apropriada, use cabos blindados categoria 5 ou superiores.

1. Conecte uma extremidade do cabo de rede ao seu hub, comutador ou roteador de rede.

2. Conecte a outra extremidade do cabo à porta **LAN** do projetor.



Tema principal: Projeção em uma rede com fio

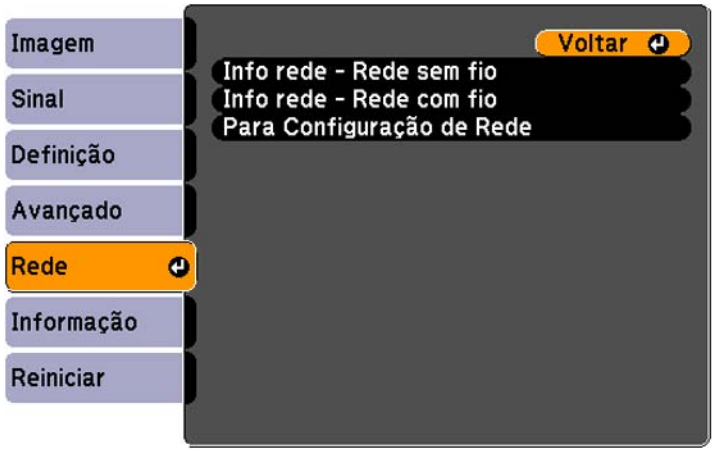
Seleção das configurações de rede com fio

Antes de poder projetar a partir de computadores na rede, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

Observação: Certifique-se de que o projetor já esteja conectado à rede com fios através da porta **LAN**.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.



4. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
5. Selecione o menu **Básicas** e pressione **Enter**.



6. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:
   - **Nome do projector** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
   - **Senha Web Remote** permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet.
   - **Palavra-chave do projector** permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. Você deve digitar uma palavra-chave aleatória exibida a partir de um computador usando EasyMP Network Projection para acessar o projetor.

   Observação: Use o teclado exibido para digitar o nome, senha e palavra-chave. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar os caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

7. Selecione o menu **Rede com fios** e aperte **Enter**.



8. Selecione a sua configuração de IP conforme necessário:
   - Caso a rede determine um endereço automaticamente, ative o parâmetro **DHCP**.

- Se tiver que digitar os endereços manualmente, desative a opção **DHCP** e insira o **Endereço IP**, a **Máscara sub-rede** e o **Endereço gateway**, conforme necessário.

Observação: Para destacar os números que deseja no teclado exibido, aperte os botões de seta no controle remoto. Para selecionar um número destacado, pressione **Enter**.

9. Especifique um endereço de **servidor WINS** para salvar imagens se necessário.
10. Para prevenir a exibição do endereço de IP na tela de espera, desative a opção **Exibir endereço IP**.
11. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: Projeção em uma rede com fio

Conexão a um projetor de rede em Windows

Em Windows 7 e Windows Vista, você pode usar o programa utilitário chamado "Conectar a um Projetor de Rede". Isso permite que você projete em uma rede com ou sem fios, sem instalar software adicional. Você pode usar a barra de tarefas interna do projetor (modo de anotação) para adicionar notas e imprimir ou capturar o seu conteúdo projetado.

1. Certifique-se de que o projetor e computador estejam conectados à mesma rede.
2. Ligue o projetor e selecione a fonte de LAN.
3. Selecione  **> Todos os programas > Acessórios > Conectar a um Projetor de Rede**.
4. Siga as instruções na tela para selecionar o projetor e conectar.
5. Se necessário, use a caneta para selecionar o ícone  ,  ou  e exibir a barra de anotações.

Observação: Se você mudar para modo de quadro branco e depois quiser voltar a exibir a tela do seu computador, você terá que reconectar ao projetor.

Tema principal: Uso do projetor em rede

Projeção em uma rede sem fio

Você pode enviar imagens ao seu projetor através de uma rede sem fio. Para isso, você precisa instalar o módulo LAN sem fio 802.11b/g/n opcional da Epson e depois configurar o seu projetor e computador para projeção sem fio.

Observação: Se o seu projetor estiver conectado através de um cabo LAN a uma rede que inclua um ponto de acesso sem fio, você pode conectar-se ao projetor sem fios usando o software EasyMP Network Projection.

Há duas maneiras de se conectar o projetor à rede sem fio:

- Usando a chave USB opcional de conexão Quick Wireless USB (apenas com Windows).
- Configurando a conexão manualmente usando os menus **Rede** do projetor.

Depois de instalar o módulo e configurar o projetor, instale no seu computador o software de rede a partir do CD-ROM *Epson Projector Software*. Use o seguinte software e documentação para configurar, controlar e monitorar a projeção em rede sem fio:

- O software **EasyMP Network Projection** configura o seu computador para projeção em rede sem fio. Veja o *Guia do EasyMP Network Projection* para instruções.
- O software **EasyMP Monitor** (Windows somente) permite que você monitore e controle o projetor em rede. Você pode baixar o software e documentação no site da Epson. Visite o site global.latin.epson.com/br/EasyMP.

Instalação do módulo de LAN sem fio
Uso do Quick Wireless Connection (Windows somente)
Seleção manual das configurações de rede sem fio
Procura por uma rede sem fio
Seleção das configurações de rede sem fio em Windows
Seleção das configurações de rede sem fio em Mac OS X
Ativação da segurança WPA ou EAP

Tema principal: Uso do projetor em rede

Referências relacionadas

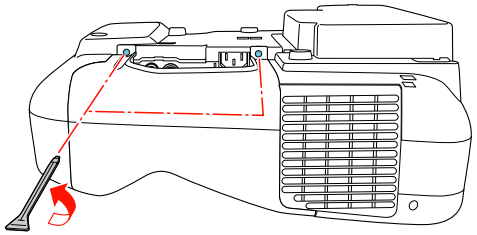
Equipamento opcional e peças de substituição

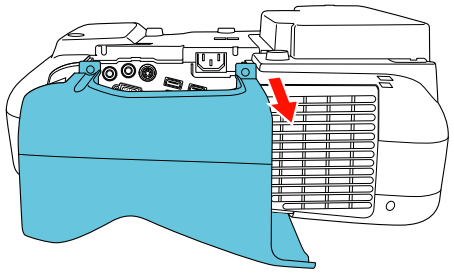
Instalação do módulo de LAN sem fio

Para usar o projetor em uma rede sem fio, instale o módulo de LAN sem fio opcional 802.11b/g/n da Epson no projetor. Não instale qualquer outro tipo de módulo sem fio.

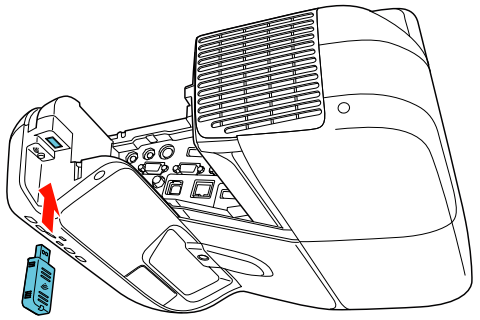
Cuidado: Nunca remova o módulo enquanto a luz indicadora estiver verde ou piscando, ou quando estiver projetando sem fio. O módulo pode ser danificado ou dados podem ser perdidos.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Desparafuse e remova a cobertura dos cabos se ela estiver presa (chave de fenda não incluída).





3. Insira o módulo LAN sem fio na porta.



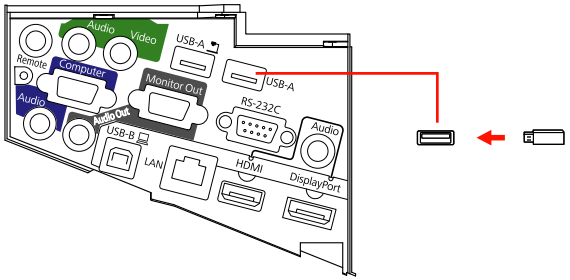
4. Recoloque a cobertura dos cabos e aperte os parafusos.
5. Conecte e ligue o projetor.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

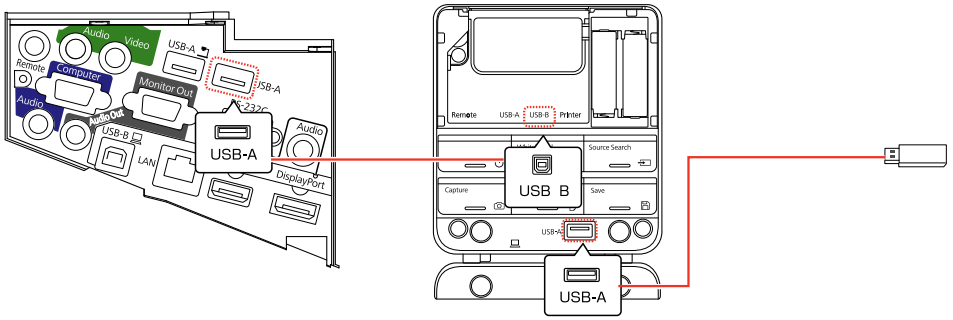
Uso do Quick Wireless Connection (Windows somente)

Você pode usar a chave USB opcional Quick Wireless Connection para conectar rapidamente o projetor a um computador Windows sem fio Depois você pode projetar a sua apresentação e remover a chave quando terminar.

1. Ligue o projetor.
2. Conecte a chave USB à porta **USB-A** do projetor.



Observação: Se a unidade de controle estiver conectada ao projetor, você também pode conectar a chave USB à porta **USB-A** na unidade de controle, conforme mostrado:



Você verá a mensagem projetada avisando que a informação de rede foi atualizada.

3. Remova a chave USB.
4. Conecte a chave USB a uma porta USB no seu computador ou laptop.

   Observação: No Windows Vista, caso você veja a janela Execução Automática, selecione **Executar LaunchU3.exe** e depois selecione **Permitir** na próxima tela.

5. Siga as instruções na tela para instalar o driver do Quick Wireless Connection.

   Observação: Se o equipamento exibir uma mensagem do firewall de Windows, clique em **Sim** para desativar o firewall.

   O projetor exibirá a imagem do computador depois de alguns minutos. Caso não apareça, pressione o botão **Source Search** no controle remoto do seu projetor e selecione a fonte **LAN**, ou reinicie o seu computador.
6. Execute a sua apresentação conforme necessário.
7. Quando terminar de fazer a projeção sem fio, remova a chave USB do computador.

   Observação: Talvez precise reiniciar o seu computador para reativar sua conexão LAN sem fio.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Referências relacionadas

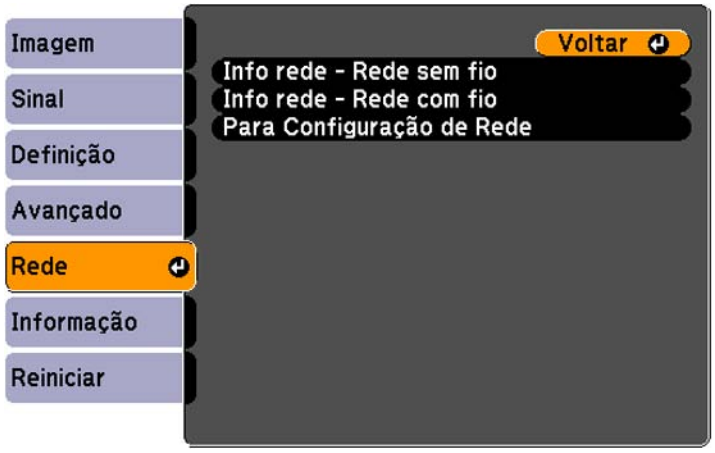
Equipamento opcional e peças de substituição

Seleção manual das configurações de rede sem fio

Antes de poder projetar a partir da sua rede sem fio, você deve selecionar as configurações de rede para o projetor usando o sistema de menus.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.



4. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
5. Selecione o menu **Básicas** e pressione **Enter**.



6. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:
   - **Nome do projector** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para identificar o projetor na rede.
   - **Senha Web Remote** permite que digite uma senha de até 8 caracteres alfanuméricos para acessar o projetor na internet.
   - **Palavra-chave do projector** permite que ative uma senha de segurança para prevenir que outros acessem o projetor remotamente. Você deve digitar uma palavra-chave aleatória exibida a partir de um computador usando EasyMP Network Projection para acessar o projetor.

   Observação: Use o teclado exibido para digitar o nome, senha e palavra-chave. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar os caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

7. Selecione o menu **Rede sem fios** e aperte **Enter**.



8. Selecione as configurações no menu Rede sem fios conforme necessário para a sua rede.
9. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair dos menus.

Depois de completar a configuração sem fio para o seu projetor, você precisa selecionar a rede sem fio no seu computador.

Configurações do menu da rede sem fio

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Configurações do menu da rede sem fio

Observação: Consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para detalhes sobre como selecionar essas configurações.

Configuração	Opções	Descrição
Energia LAN Sem Fio	**Activado** **Desactivado**	Ativa suporte à rede sem fio.
Wi-Fi Protected Setup	**Configurar Assistente**	Selecione **Configurar Assistente** para iniciar o utilitário de configuração da conexão WPS.
Sistema LAN sem fios	**802.11b/g** **802.11b/g/n**	Define o tipo de sistema de rede sem fio ao qual o projetor está se conectando.
Modo de ligação	**Rápido** **Avançado**	Seleciona o tipo de conexão sem fio: **Rápido**: permite conectar um computador ou usar a chave Quick Wireless Connection opcional para conectar. **Avançado**: permite conectar vários computadores através de um ponto de acesso da rede sem fio.
Defin. Auto SSID	**Activado** **Desactivado**	Ativa a procura automática do SSID no modo de ligação **Rápido**; definido para **Desativado** quando conectar vários computadores de uma vez.

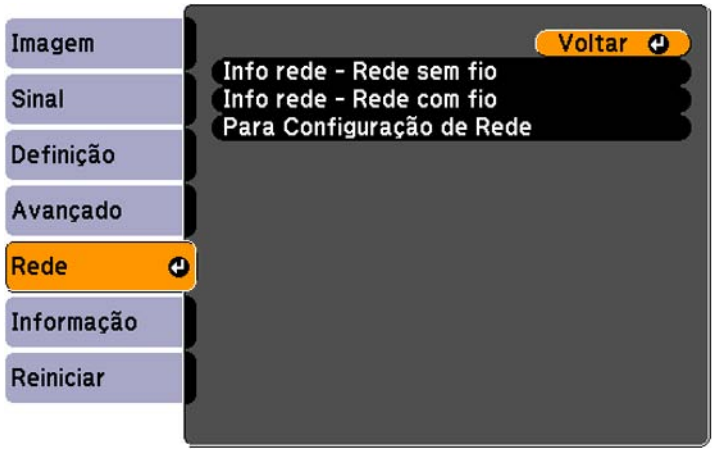
Configuração	Opções	Descrição
SSID	Até 32 caracteres alfanuméricos.	Configura o SSID (nome da rede) do sistema de rede sem fio ao qual o projetor está conectado.
Procurar Ponto de Acesso	**Para Exibição de Busca**	Procura por pontos de acesso em rede sem fio disponíveis no modo de conexão **Avançado**
Canal	**1ch** **6ch** **11ch**	No modo de ligação **Rápido**, seleciona a faixa de frequência (canal) utilizada pela rede sem fio.
Visualização SSID	**Activado** **Desactivado**	Seleciona se deseja que o SSID seja exibido na tela do modo em espera.
DHCP	**Activado** **Desactivado**	Ativa o DHCP se a sua rede designar endereços automaticamente; configure como **Desactivado** para digitar o **Endreço IP**, a **Máscara sub-rede** e o **Endereço gateway** da rede manualmente
Servidor WINS	Endereço IP	Configura o endereço IP para a pasta de rede onde as imagens estão guardadas; esta configuração é usada (ao invés do endereço UNC) quando a pasta está em um segmento de rede diferente daquele do projetor
Exibir endereço IP	**Activado** **Desactivado**	Seleciona se deseja que o endereço IP seja exibido na tela do modo em espera.

Tema principal: Seleção manual das configurações de rede sem fio

Procura por uma rede sem fio

Você pode usar a função de procura do seu projetor para localizar e conectar-se rapidamente a redes sem fio disponíveis.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu** do controle remoto.
3. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.



4. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

5. Escolha **Rede sem fios** e pressione **Enter**.



6. Selecione **Avançado** como o Modo de ligação e aperte **Enter**.
7. Selecione **Para Exibição de Busca** e aperte **Enter**.



8. Selecione o nome da rede sem fio a qual deseja conectar-se e aperte **Enter**.



9. Selecione a configuração **WPA** ou **EAP** a partir do menu suspenso.
10. Selecione as configurações no menu de segurança conforme necessário para a sua rede.
11. Para sair, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Seleção das configurações de rede sem fio em Windows

Antes de conectar o projetor, selecione a rede sem fio correta no seu computador.

1. Para acessar o software do utilitário sem fio, clique duas vezes no ícone da rede na barra de tarefas do Windows.
2. Execute um dos seguintes procedimentos:
   - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
   - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID que designou ao projetor.
3. Clique em **Conectar**.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Seleção das configurações de rede sem fio em Mac OS X

Antes de conectar o projetor, selecione a rede sem fio correta no Mac OS X.

1. Clique no ícone do AirPort na barra de menu no alto da tela.
2. Certifique-se de que o AirPort esteja ligado e então siga uma destas instruções:
   - Se o seu projetor estiver instalado em uma rede existente (modo Avançado), selecione o nome da rede (SSID).
   - Se o seu projetor estiver configurado para o modo Rápido, selecione o SSID que designou ao projetor.

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Ativação da segurança WPA ou EAP

Configure a segurança WEP ou EAP para corresponder às configurações de rede. Confira com o seu admnistrador de rede para saber como digitar a informação correta.

1. Selecione a configuração **WPA** ou **EAP** a partir do menu suspenso.



2. Selecione as configurações no menu de segurança conforme necessário para a sua rede.

3. Para sair, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Configuração do menu Segurança de rede sem fio

Tema principal: Projeção em uma rede sem fio

Configuração do menu Segurança de rede sem fio

As configurações do menu Segurança permitem que selecione o tipo de segurança e de configuração de segurança que correspondem à rede à qual o projetor está conectado.

Configuração	Opções	Descrição
Segurança	**Open** **WPA2-PSK(AES)** **WPA/WPA2-EAP**	Seleciona o tipo de segurança usada na rede sem fio.
Frase Secreta	Várias senhas de 8 a 32 caracteres	Para segurança WPA-2-PSK, seleciona a senha compartilhada anteriormente utilizada na rede
Config de EAP	**PEAP** **PEAP-TLS** **EAP-TLS** **EAP-Fast** **LEAP**	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona o protocolo de autenticação
Nome do utilizador	Vários nomes de usário com até 32 caracteres	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona o nome de usuário; detectado automaticamente quando usar o método EAP **PEAP-TLS** ou **EAP-TLS**
Palavra-passe	Várias senhas com até 32 caracteres	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona a senha de autenticação EAP

Configuração	Opções	Descrição
Certificado do cliente	Nenhum	Para segurança WPA/WPA2-EAP, exibe **Emitido a**, **Emitido por** e **Período de validade** do certificado se um certificado de cliente foi configurado
Verificar Certificado do Servidor	**Activado** **Desactivado**	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona se deve verificar um certificado quando um certificado CA foi configurado
Certificado CA	Nenhum	Para segurança WPA/WPA2-EAP, exibe **Emitido a**, **Emitido por** e **Período de validade** do certificado se um certificado CA foi configurado
Config Nome do Servidor Radius	**Activado** **Desactivado**	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona se deve verificar o nome de autenticação do servidor durante a verificação de um certificado
Nome do Servidor Radius	Vários nomes de servidorcom até 32 caracteres	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona o nome do servidor para verificação
Verificar data exp. Cert. Serv.	**Activado** **Desactivado**	Para segurança WPA/WPA2-EAP, seleciona se deve verificar o período de validade do certificado do servidor durante a verificação de um certificado

Tema principal: Ativação da segurança WPA ou EAP

Controle de um projetor conectado à rede usando um navegador de internet

Uma vez que o seu projetor estiver conectado à rede, será possível selecionar as configurações e controlar a projeção com o uso de um navegador compatível. Isso permite o acesso remoto ao projetor.

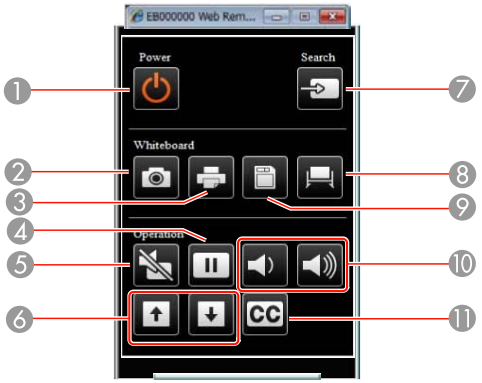
Observação: A configuração de internet e funções de controle são compatíveis com o navegador Microsoft Internet Explorer 8.0 ou posterior e com o Safari em redes que não usam um servidor proxy para conexão. Não é possível selecionar todas as configurações de menu do projetor ou controlar todas as suas funções ao usar um navegador.

Observação: Se você quer usar um navegador da web para selecionar configurações quando o projetor está desligado, você precisa ajustar as **Modo de espera** no menu Avançado do projetor.

1. Certifique-se de que o projetor está ligado.
2. Inicie o seu navegador em um computador conectado à rede.
3. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.

   Você vê a tela do Web Control e uma mensagem pedindo que digite o nome de usuário e a senha.
4. Digite a seguinte informação em letras maiúculas ou minúsculas, exatamente conforme mostrado:
   - Para a ID de usuário, digite **EPSONWEB**. (Você não pode mudar a ID de usuário.)
   - Para a senha, digite a senha padrão **admin**. (Você pode mudar a senha do Web Control usando o menu Rede do projetor.)
5. Para selecionar as configurações de menu do projetor, selecione o nome do menu e siga as instruções na tela para selecionar as configurações.
6. Para controlar remotamente a projeção, selecione a opção **Web Remote**.

   Você verá a seguinte tela:



1 Controle do botão de energia

2 Captura a imagem projetada. Muda para modo de quadro branco para colar a imagem em uma nova página.

3 Imprime a imagem projetada.

4 Controle do botão de **Pausa**

5 Controle do botão **A/V Mute**

6 Controle dos botões de seta **Para cima** e **Para baixo**

7 Procura por fontes

8 Muda para o modo de quadro branco.

9 Salva a imagem projetada em formato .png.

10 Controle dos botões **Volume**

11 Controle de Closed Caption (Sub-título)

7. Selecione o ícone correspondente ao projetor que deseja controlar.

Tema principal: Uso do projetor em rede

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Adição de modelos de um navegador da Web

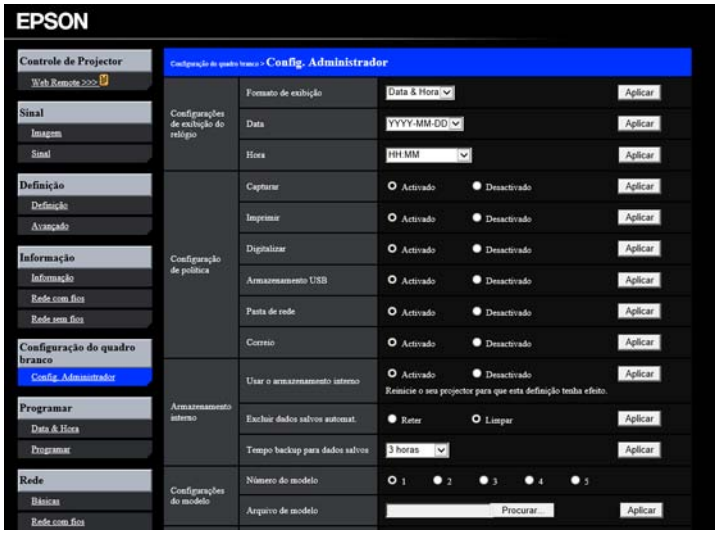
Você pode usar um navegador da Web para adicionar modelos para uso no modo de quadro branco. Você pode adicionar até 5 imagens, que devem ser em formato .png, para serem usadas como modelo.

1. Certifique-se de que o projetor está ligado.
2. Inicie o seu navegador em um computador conectado à rede.
3. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.

   Você vê a tela do Web Control e uma mensagem pedindo que digite o nome de usuário e a senha.
4. Digite a seguinte informação em letras maiúculas ou minúsculas, exatamente conforme mostrado:
   - Para a ID de usuário, digite **EPSONWEB**. (Você não pode mudar a ID de usuário.)
   - Para a senha, digite a senha padrão **admin**. (Você pode mudar a senha do Web Control usando o menu Rede do projetor.)

5. Em **Configuração do quadro branco**, selecione **Config. Administrador**.

   Você verá uma tela como esta:



6. Em **Configurações do modelo**, selecione o número do modelo que está carregando.
7. Selecione o botão **Procurar**, selecione a imagem .png no seu computador e selecione **Abrir**.
8. Selecione **Aplicar** para carregar o modelo para o projetor.

Tema principal: Uso do projetor em rede

Tarefas relacionadas

Seleção de modelos de fundo

Registro de um certificado digital no projetor

Siga as instruções aqui se precisar instalar um certificado digital no projetor para oferecer segurança aos seus arquivos de apresentação.

Observação: Você pode registrar um certificado digital em rede ou a partir de um dispositivo USB conectado. No entanto, certifique-se de registrar a partir de um dispositivo USB ou da rede somente uma vez, ou o certificado pode não instalar corretamente.

HTTP seguro

Registro de certificados digitais a partir de um navegador da web

Tema principal: Uso do projetor em rede

HTTP seguro

Você pode usar o protocolo HTTPS para aumentar a segurança entre o projetor e um navegador da web que esteja se comunicando com ele. Para isso, você deve criar um certificado de servidor, instalá-lo no projetor e ativar a configuração **HTTP Seguro** nos menus do projetor para verificar a fiabilidade do navegador da web.

Mesmo que não instale um certificado de servidor, o projetor cria automaticamente um certificado auto-assinado e permite a comunicação. No entanto, como o certificado auto-assinado não pode verificar a fiabilidade de um navegador web, você vê um aviso sobre a fiabilidade do servidor quando acessa o projetor a partir de um navegador. Esse aviso não impede a comunicação.

Tema principal: Registro de um certificado digital no projetor

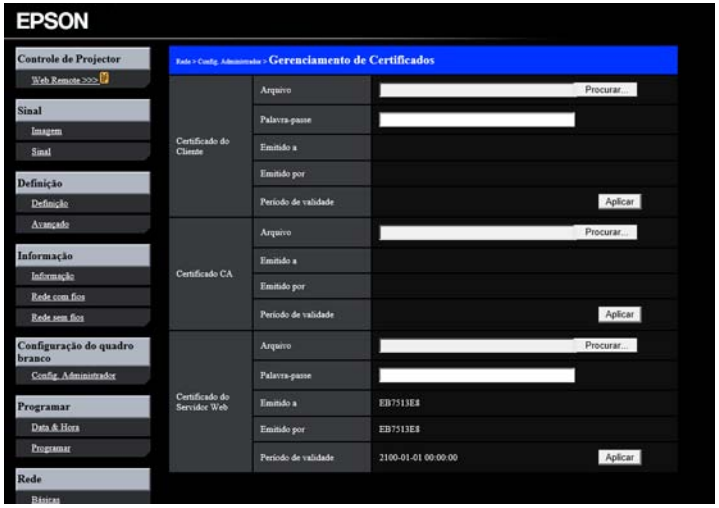
Registro de certificados digitais a partir de um navegador da web

Você pode registrar os certificados digitais no projetor para autentificação em LAN sem fios.

1. Veja se o certificado digital é compatível com o registro do projetor.
2. Certifique-se de que o projetor está ligado.
3. Inicie o seu navegador em um computador conectado à rede.
4. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.

   Você vê a tela do Web Control e uma mensagem pedindo que digite o nome de usuário e a senha.
5. Digite a seguinte informação em letras maiúculas ou minúsculas, exatamente conforme mostrado:
   - Para a ID de usuário, digite **EPSONWEB**. (Você não pode mudar a ID de usuário.)
   - Para a senha, digite a senha padrão **admin**. (Você pode mudar a senha do Web Control usando o menu Rede do projetor.)
6. Em **Rede**, selecione a opção **Config. Administrador** e selecione **Gerenciamento de Certificados**.

   Você verá uma tela como esta:



7. Clique no botão **Procurar**, selecione o arquivo de certificado e clique em **Abrir**.
8. Digite uma senha na caixa **Palavra-passe**.
9. Clique em **Aplicar** para ajustar o período de validade do certificado.
10. Quando terminar de registrar o certificado, clique em **Aplicar** para finalizar as suas modificações e completar o registro.

Tipos de certificados digitais para registro via Web Control

Tema principal: Registro de um certificado digital no projetor

Tipos de certificados digitais para registro via Web Control

Você pode registrar estes tipos de certificados digitais usando a função Web Control do projetor.

Certificado do cliente (PEAP-TLS/EAP-TLS)

Especificação	Descrição
Formato	PKCS#12
Extensão	PKCS, P12
Encriptação	RSA
Hashes	MD5/SHA-1/SHA-256/SHA-384/SHA-512

Especificação	Descrição
Tamanho de chave	512/1024/2048/4096 bit
Senha	Até 32 caracteres alfanuméricos; requerido

Certificado do servidor (PEAP/PEAP-TLS/EAP-TLS/EAP-Fast)

Especificação	Descrição
Formato	X509v3
Extensão	DER/CER/PEM
Encriptação	RSA
Hashes	MD5/SHA-1/SHA-256/SHA-384/SHA-512
Tamanho de chave	512/1024/2048/4096 bit
Codificação	BASE64/Binário

Certificado do servidor web (HTTP Seguro)

Especificação	Descrição
Formato	PKCS#12
Extensão	PKCS, P12
Encriptação	RSA
Hashes	MD5/SHA-1/SHA-256/SHA-384/SHA-512
Tamanho de chave	512/1024/2048/4096 bit
Nome comum	Nome de host da rede
Organização	Opcional
Senha	Até 32 caracteres alfanuméricos; requerido

Tema principal: Registro de certificados digitais a partir de um navegador da web

Configuração dos alertas de e-mail do projetor em rede

Você pode configurar o projetor para enviá-lo alertas por e-mail pela rede se houver um problema com o projetor.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
4. Selecione o menu **Config. Administrador** e aperte **Enter**, depois selecione **Aviso de E-mail** e aperte **Enter**.



5. Insira o endereço IP para o **Servidor SMTP** do projetor

   Observação: Não use estes endereços: 127.x.x.x, ou 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

6. Selecione um número entre 1 a 65535 (o padrão é 25) como **Número da porta** para o provedor SMTP.
7. Selecione um campo de **Endereço de E-mail**, digite o endereço de e-mail e selecione os alertas que deseja receber. Repita para até três endereços.

   Observação: O seu endereço de e-mail pode ter até 32 caracteres alfanuméricos.

8. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Observação: Se um problema crítico fizer com que o projetor desligue, você pode não receber um alerta por e-mail.

Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede

Tema principal: Uso do projetor em rede

Mensagens de alerta por e-mail do projetor em rede

Quando um problema ocorrer com o projetor em rede, se você selecionou a opção para receber alertas por e-mail, você receberá um email contendo a seguinte informação:

- **Epson Projector** no assunto
- O nome do projetor com o problema
- O endereço de IP do projetor afetado
- Informação detalhada sobre o problema

Observação: Se um problema crítico fizer com que o projetor desligue, você pode não receber um alerta por e-mail.

Tema principal: Configuração dos alertas de e-mail do projetor em rede

Configuração de monitoramento usando SNMP

Administradores de rede podem instalar o software SNMP (protocolo de gerenciamento de rede simples) em computadores em rede para que eles monitorem projetores. Se a sua rede usar esse software, você pode configurar o projetor para monitoramento SNMP.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.

4. Selecione o menu **Config. Administrador** e aperte **Enter**, depois selecione o menu **SNMP** e aperte **Enter**.



5. Digite até dois endereços de IP para receber notificações SNMP, usando 0 a 225 para cada campo de endereço.

   Observação: Não use estes endereços: 127.x.x.x, 224.0.0.0 a 255.255.255.255 (onde x é um número de 0 a 255).

6. Digite o nome comunitário do SNMP (até 32 caracteres alfanuméricos de byte único).
7. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: Uso do projetor em rede

Configuração do suporte Crestron RoomView

Se você estiver usando o monitoramento de rede e sistema de controle Crestron RoomView, você pode configurar o projetor para uso no sistema. O Crestron RoomView permite controlar e monitorar o seu projetor usando um navegador web.

Observação: Você não pode usar o recurso Epson Web Control ou o plug-in de mensagem de divulgação para o EasyMP Monitor quando estiver usando o Crestron RoomView.

Para obter informações adicionais sobre o Crestron RoomView, entre em contato com a Crestron.

Configurando o suporte Crestron RoomView

Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView

Tema principal: Uso do projetor em rede

Configurando o suporte Crestron RoomView

Para configurar o projetor para monitoramento e controle utilizando um sistema Crestron RoomView, certifique-se de que o seu computador e projetor estejam conectados à rede. Se você está se conectando sem fio, configure o projetor usando o modo Avançado de conexão à rede.

Observação: Se você quer usar o sistema Creston RoomView quando o projetor está desligado, você precisa ajustar o **Modo de espera** no menu Avançado do projetor.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Rede** e pressione **Enter**.
3. Selecione **Para Configuração de Rede** e pressione **Enter**.
4. Selecione o menu **Config. Administrador** e aperte **Enter**.



5. Configure o ajuste **Crestron RoomView** como **Activado** para permitir que o projetor seja detectado.
6. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Concluído** ou **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as suas configurações e sair dos menus.
7. Desligue o projetor, depois ligue-o novamente para ativar a configuração.

Tema principal: Configuração do suporte Crestron RoomView

Controle de um projetor conectado na rede usando Crestron RoomView

Após ter definido o seu projetor para usar o Crestron RoomView, você pode controlar e monitorar a projeção usando um navegador web compatível.

1. Inicie o seu navegador em um computador conectado à rede.
2. Digite o endereço IP do projetor na caixa de endereço do navegador e pressione a tecla **Enter** do computador.

   Você verá a seguinte tela:



3. Selecione a fonte de entrada que você deseja controlar na Sources List (Lista de fontes). Você pode ver as fontes disponíveis utilizando a setas para cima e para baixo.

4. Para controlar remotamente a projeção, clique nos botões na tela que correspondem aos botões do controle remoto do projetor. Você pode percorrer as opções de botões na parte inferior da tela.

   Observação: Estes botões na tela não correspondem diretamente aos botões do controle remoto do projetor:

   - O botão **OK** funciona como o botão **Enter**
   - **Menu** exibe o menu do projetor

5. Para exibir informações sobre o projetor, clique na guia **Info**.
6. Para alterar as configurações de senha do projetor e do Crestron, clique na guia **Tools** (Ferramentas), selecione as configurações exibidas na tela e clique em **Send** (Enviar).
7. Quando terminar de selecionar as configurações, clique em **Exit** (Sair) para sair do programa.

Tema principal: Configuração do suporte Crestron RoomView

Uso dos recursos básicos do projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os recursos básicos do projetor.

Ligar o projetor
Desligar o projetor
Seleção do idioma dos menus do projetor
Ajuste da altura da imagem
Formato da imagem
Redimensionamento da imagem com o os botões Wide e Tele
Ajuste da posição da imagem
Ajuste do foco da imagem
Operação do controle remoto
Seleção de uma fonte de imagem
Modos de projeção
Relação de aspecto da imagem
Modo cor
Controle do volume com os botões de volume
Projeção de uma apresentação sem uso do computador

Ligar o projetor

Ligue o computador ou equipamento de vídeo que deseja usar antes de ligar o projetor para que ele possa exibir a fonte de imagem.

Observação: Em modo de quadro branco, você não precisa de uma fonte de imagem.

1. Conecte o cabo de alimentação à entrada de energia do projetor.
2. Conecte o cabo de alimentação a uma tomada elétrica.

   A luz de energia do projetor fica laranja. Isso indica que o projetor está recebendo energia, mas ainda não está ligado (está em modo de espera).

   Observação: Com Direct Power On ativado, o projetor liga assim que conectá-lo à tomada.

3. Pressione o botão de energia no projetor, controle remoto ou unidade de controle para ligar o projetor.

O projetor faz um bipe e a luz de energia pisca em verde enquanto o projetor aquece. Após cerca de 30 segundos, a luz de energia para de piscar e fica acesa em verde.

Aviso: Nunca olhe diretamente para a lente quando a lâmpada estiver acesa. Isso pode causar danos aos olhos e é especialmente perigoso para crianças e animais de estimação.

Se não vir uma imagem projetada imediatamente, tente o seguinte:

- Ligue o computador ou fonte de vídeo conectada.
- Insira um DVD ou outra forma de vídeo e pressione o botão Play (se necessário).
- Pressione o botão **Source Search** no projetor ou controle remoto (ou unidade de controle) para detectar a fonte de vídeo.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

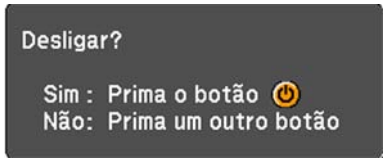
Desligar o projetor

Antes de desligar o projetor, desligue qualquer computador conectado a ele para que possa ver a tela do computador durante o desligamento.

Observação: Desligue o produto quando não for usá-lo para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. O brilho diminui com tempo.

1. Pressione o botão de energia no projetor ou no controle remoto (ou na unidade de controle).

   O projetor exibe uma tela de confirmação de desligamento.

2. Pressione o botão de energia novamente. (Para deixar ligado, pressione qualquer outro botão.)

   O projetor emite dois bipes, a lâmpada desliga e a luz de energia fica laranja.

   Observação: Com a tecnologia Instant Off da Epson, não há período de resfriamento, então é possível embalar o projetor para transporte imediatamente (se necessário).

Cuidado: Não ligue o projetor imediatamente após desligá-lo. Ligar e desligar o projetor com frequência pode reduzir a vida útil da lâmpada.

3. Para transportar ou armazenar o projetor, certifique-se de que a luz de energia está acesa em laranja, depois desconecte o cabo de alimentação.

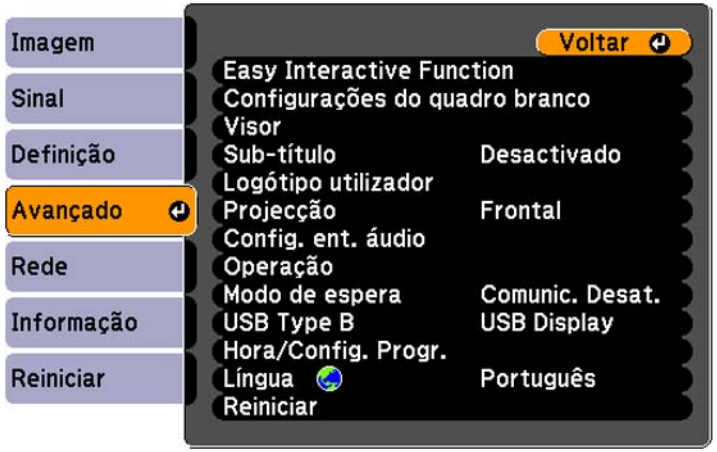
   Cuidado: Para evitar danos ao projetor ou à lâmpada, nunca desconecte o cabo de alimentação quando a luz de energia estiver verde ou piscando em laranja.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Seleção do idioma dos menus do projetor

Se quiser ver os menus do projetor e mensagens em outro idioma, você pode mudar a configuração Língua.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



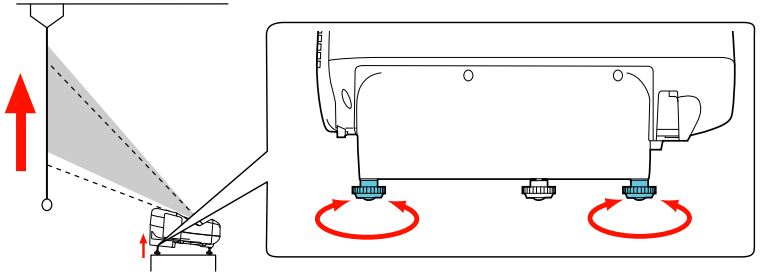
4. Selecione a configuração **Língua** e aperte **Enter**.
5. Selecione o idioma que deseja usar e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Ajuste da altura da imagem

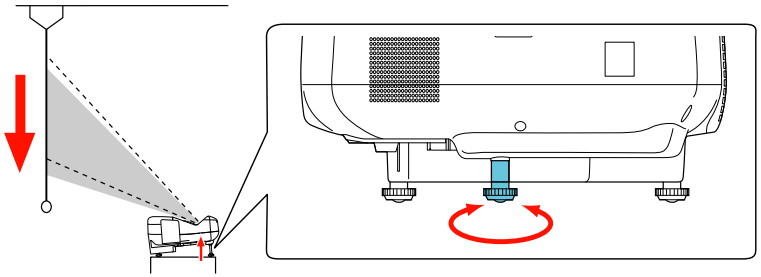
Se estiver projetando de uma mesa ou outra superfície plana e a imagem estiver muito alta ou muito baixa, você pode ajustar a altura da imagem usando os pés ajustáveis do projetor. Certifique-se de que os pés tenham sido instalados.

Cuidado: A inclinação do projetor irá distorcer o formato da imagem e pode causar dificuldade em focar a imagem. Não incline o projetor mais do que 1,5º.

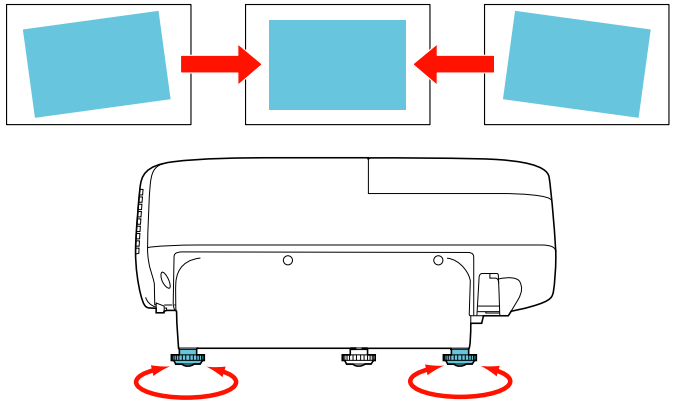
1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Para aumentar a imagem, estenda os pés traseiros, girando-os.



3. Para baixar a imagem, estenda o pé da frente, girando-o.



4. Se a imagem está torta, gire os pés traseiros para ajustar a altura deles.



Se a imagem projetada estiver irregular, você precisa ajustar a forma da imagem.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Conceitos relacionados

Formato da imagem

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Formato da imagem

Você pode projetar uma imagem regular colocando o projetor diretamente em frente à tela e mantendo-o nivelado. Se colocou o projetor em ângulo com relação à tela ou inclinado para cima ou para baixo, talvez seja preciso corrigir o formato da imagem para uma melhor qualidade de exibição.

Correção da forma da imagem com os botões Keystone

Correção do formato da imagem com Quick Corner

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Correção da forma da imagem com os botões Keystone

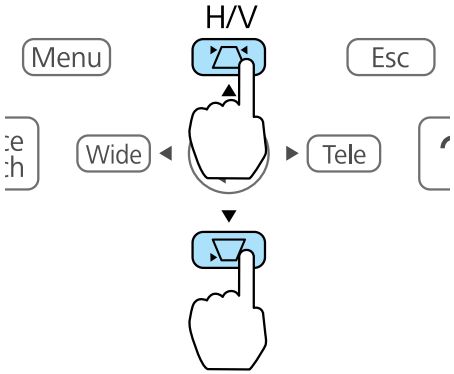
Você pode usar os botões de correção de efeito trapézio do projetor para corrigir a forma de uma imagem retangular que está irregular nos lados.

Observação: O ângulo de correção horizontal e vertical não deve ser maior do que ± 3º, com correção de keystone até ± 6.

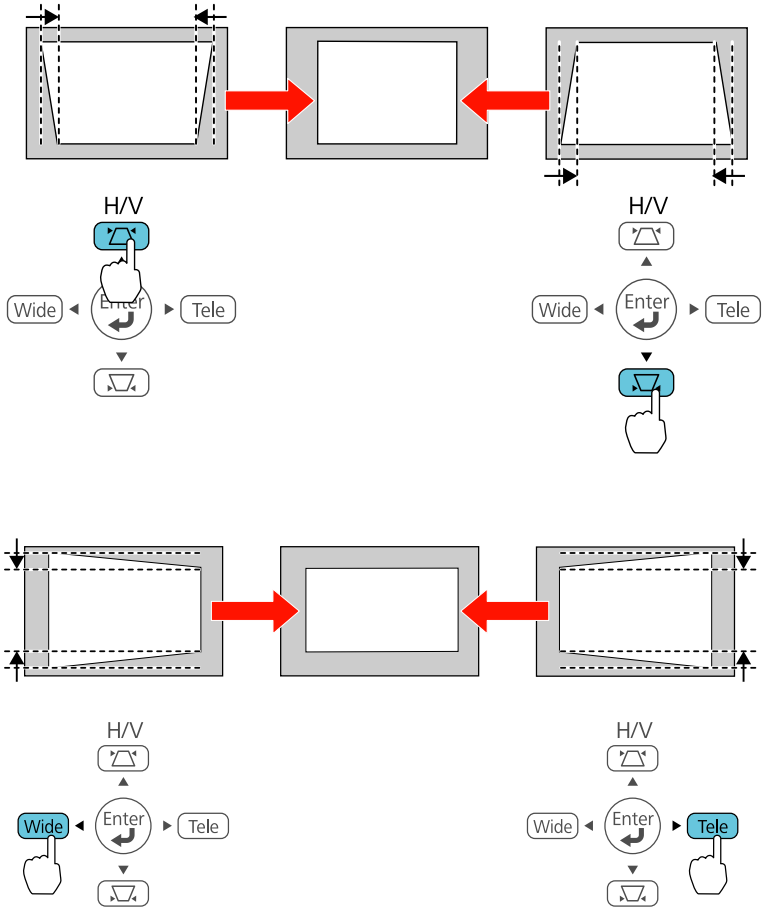
1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

   Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Pressione um desses botões de keystone no painel de controle para exibir a tela de ajuste de efeito trapézio.



3. Pressione um botão keystone no painel de controle do projetor para ajustar o formato da imagem.



Observação: Os botões de ajuste de keystone horizontal são marcados como **Wide** e **Tele**.

Depois da correção, sua imagem será ligeiramente menor.

Observação: Se o projetor estiver instalado fora de alcance, você também pode corrigir a forma da imagem com o controle remoto usando as configurações Keystone nos menus do projetor.

Tema principal: Formato da imagem

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

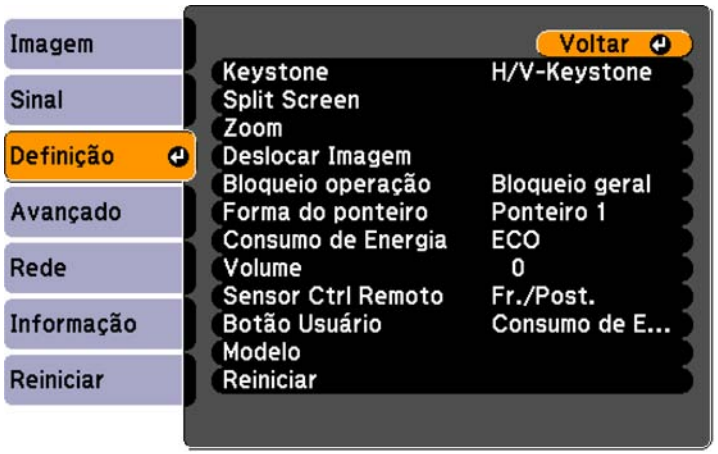
Correção do formato da imagem com Quick Corner

Você pode usar a configuração Quick Corner do projetor para corrigir a forma e o tamanho da imagem que está retangularmente irregular em todos os lados.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

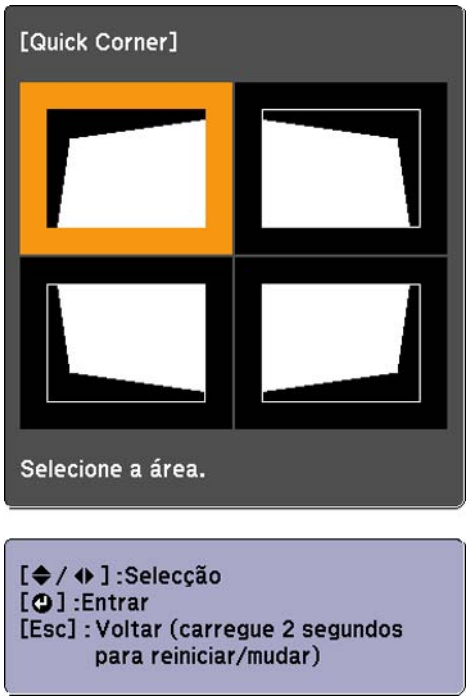
   Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração **Keystone** e pressione **Enter**.
5. Selecione a configuração **Quick Corner** e pressione **Enter**. Em seguida pressione **Enter** novamente.

   Você verá a tela de ajuste Quick Corner.



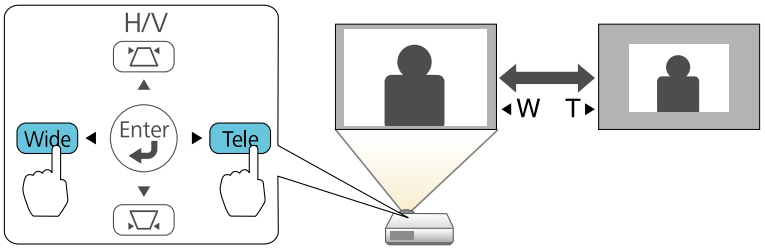
6. Use os botões de seta no projetor ou controle remoto para selecionar o canto da imagem que deseja ajustar. Em seguida pressione **Enter**.
7. Pressione os botões de seta para ajustar a forma da imagem conforme necessário.
8. Quando terminar, pressione **Esc**.

Tema principal: Formato da imagem

Redimensionamento da imagem com o os botões Wide e Tele

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Para aumentar o tamanho da imagem, pressione o botão **Wide** no painel de controle do projetor.

3. Para reduzir o tamanho da imagem, pressione o botão **Tele**.



Depois de ajustar o tamanho da imagem, a tela de deslocamento de imagem é exibida automaticamente.

Observação: Se o projetor estiver instalado fora de alcance, você também pode ajustar o tamanho da imagem com o controle remoto usando a configuração de zoom nos menus do projetor.

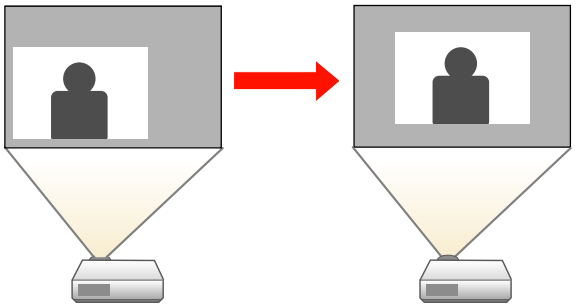
Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Ajuste da posição da imagem

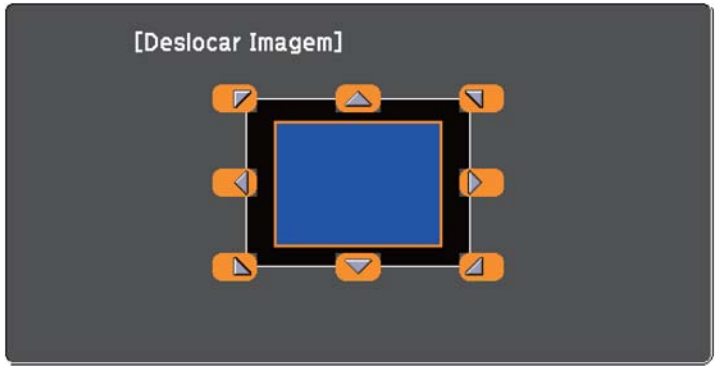
Você pode usar o recurso de deslocamento de imagem para ajustar a posição da imagem sem mover o projetor.



1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

2. Ajuste o tamanho da imagem usando os botões **Wide** e **Tele**.

   Depois de ajustar o tamanho da imagem, a tela de deslocamento de imagem é exibida automaticamente.



3. Use os botões de seta no projetor ou no controle remoto para ajustar a posição da imagem.

   Observação: Você também pode usar o menu Definição para ajustar a função **Deslocar Imagem**.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Referências relacionadas

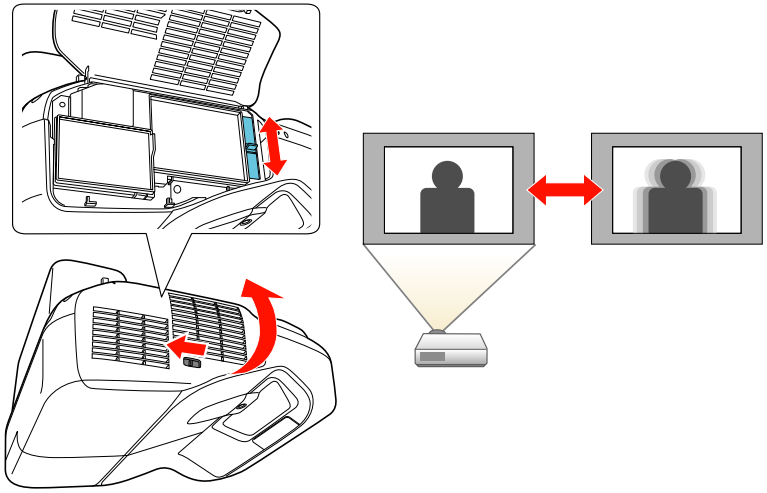
Configuração de opções do projetor - menu Definição

Ajuste do foco da imagem

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.

   Observação: Você pode exibir um padrão para ajudar a ajustar a imagem projetada usando o menu Definição.

2. Deslize a alavanca para abrir a tampa do filtro de ar na lateral do projetor.
3. Levante ou abaixe a alavanca de foco para tornar a imagem mais nítida.



Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

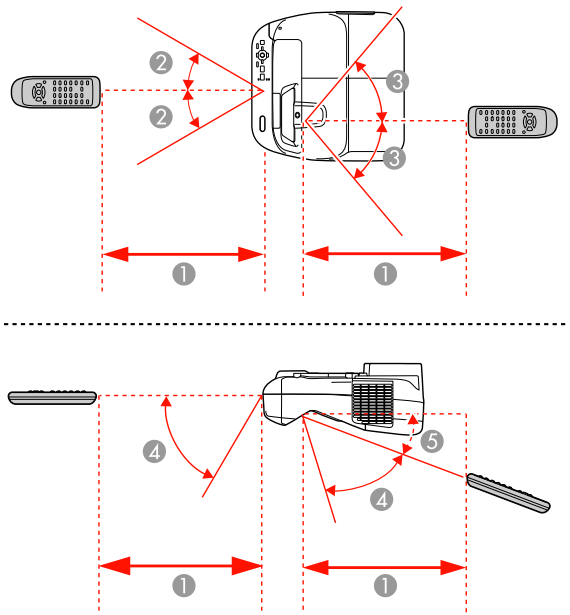
Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Operação do controle remoto

O controle remoto permite que você controle o projetor de qualquer lugar da sala, até 6 m (19,7 pés) de distância. Você pode apontar para a tela ou lousa, ou para a frente ou para a parte de trás do projetor.

Certifique-se de apontar o controle remoto para os receptores do projetor nos ângulos listados aqui.



1	6 m (19,7 pés)
2	± 30º
3	± 55º
4	± 60º
5	± 15º

Observação: Evite usar o controle remoto sob lâmpadas fluorescentes fortes ou sob luz solar direta, ou o projetor pode não responder aos comandos. Se não for usar o controle remoto por um longo período de tempo, retire as pilhas.

Uso do controle remoto como um mouse sem fio

Uso do controle remoto como um ponteiro

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Tarefas relacionadas

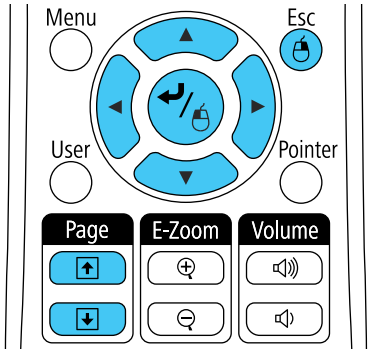
Substituição das pilhas do controle remoto

Uso do controle remoto como um mouse sem fio

Você pode usar o controle remoto do projetor como um mouse sem fio para poder controlar a projeção a uma distância do computador.

Observação: Este recurso não pode ser usado junto com as canetas interativas. Se você quiser usar o controle remoto como um mouse sem fio, você precisa alterar a configuração **USB Type B** no menu Avançado do projetor.

1. Conecte o projetor ao computador usando a porta **USB-B**, **Computer**, **D** ou **HDMI** do projetor para exibir vídeo.
2. Se você conectou o seu computador à porta **Computer**, **HDMI** ou **DisplayPort** também conecte um cabo USB à porta **USB-B** do projetor e a uma porta USB do seu computador (para obter suporte para mouse sem fio).
3. Inicie a sua apresentação.
4. Use os seguintes botões no controle remoto para controlar sua apresentação:
   - Para mover por slides ou páginas, pressione os botões **Page** para cima ou para baixo.



   - Para mover o cursor na tela, use os botões de seta.
   - Para clicar com o botão esquerdo, pressione o botão ↵ uma vez (pressione duas vezes para duplo-clique).
   - Para clicar com o botão direito, pressione o botão **Esc**.
   - Para arrastar e soltar, mantenha o botão ↵ pressionado enquanto move o cursor com os botões de seta, depois solte o botão ↵ no destino.

Tema principal: Operação do controle remoto

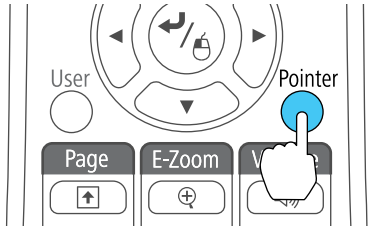
Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

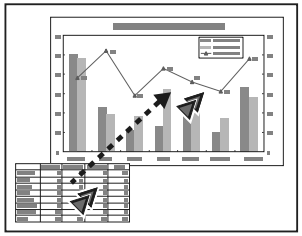
Uso do controle remoto como um ponteiro

Você pode usar o controle remoto do projetor como um ponteiro para chamar atenção para informações importantes na tela. A forma padrão do ponteiro é uma seta, mas você pode selecionar uma outra forma usando o menu Definição.

1. Pressione o botão **Pointer** no controle remoto.



2. Use os botões de seta no controle remoto para posicionar o ponteiro na tela.



3. Pressione **Esc** para tirar o ponteiro da tela.

Tema principal: Operação do controle remoto

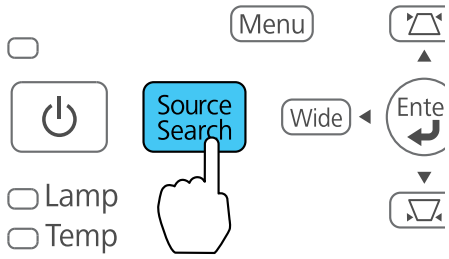
Referências relacionadas

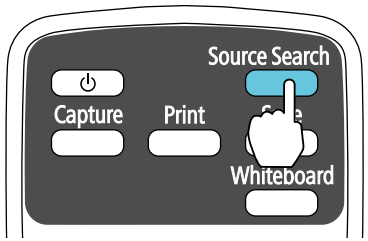
Configuração de opções do projetor - menu Definição

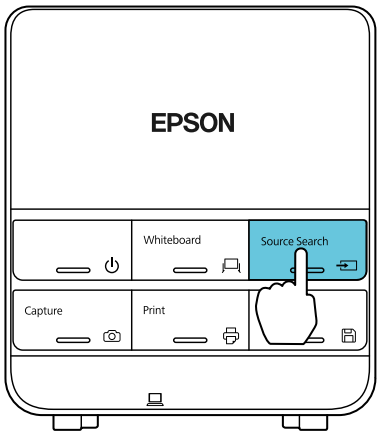
Seleção de uma fonte de imagem

Se conectou múltiplas fontes de imagem ao projetor, como um computador e um leitor de DVD, você pode querer trocar de uma fonte de imagem para outra.

1. Certifique-se de que a fonte de imagem conectada que deseja usar está ligada.
2. Para fontes de imagem de vídeo, insira um DVD ou outra forma de vídeo e pressione Play (se necessário).
3. Aperte o botão **Source Search** no projetor, no controle remoto ou na unidade de controle, depois selecione a fonte desejada.







Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Modos de projeção

Dependendo de como posicionou o projetor, talvez seja preciso mudar o modo de projeção para que suas imagens projetem corretamente.

- **Frontal/Cabeça p/ Baixo** (configuração padrão) inverte a imagem para projetar de cabeça para baixo de uma parede ou do teto. Este modo também deve ser usado quando você montar o projetor verticalmente sobre uma mesa para criar uma superfície de trabalho interativa.
- **Frontal** permite que projete de uma mesa em frente à tela.
- **Posterior/Cabeça p/ Baixo** inverte a imagem vertical e horizontalmente para projetar de uma parede ou do teto e por trás de uma tela translúcida.
- **Posterior** inverte a imagem horizontalmente para projetar por trás de uma tela translúcida.

Observação: Os dois modos traseiros não podem ser usados com as canetas interativas.

Você pode mudar o modo de projeção usando o controle remoto ou mudando a configuração **Projecção** no menu **Avançado**.

Mudança do modo de projeção usando o controle remoto

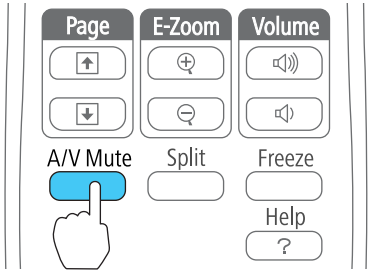
Mudança do modo de projeção usando os menus

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Mudança do modo de projeção usando o controle remoto

Você pode mudar o modo de projeção para inverter a imagem verticalmente.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Mantenha o botão **A/V Mute** pressionado no controle remoto por cinco segundos.



A imagem desaparece brevemente e reaparece invertida.

3. Para voltar a projeção ao modo original, mantenha pressionado o botão **A/V Mute** por cinco segundos novamente.

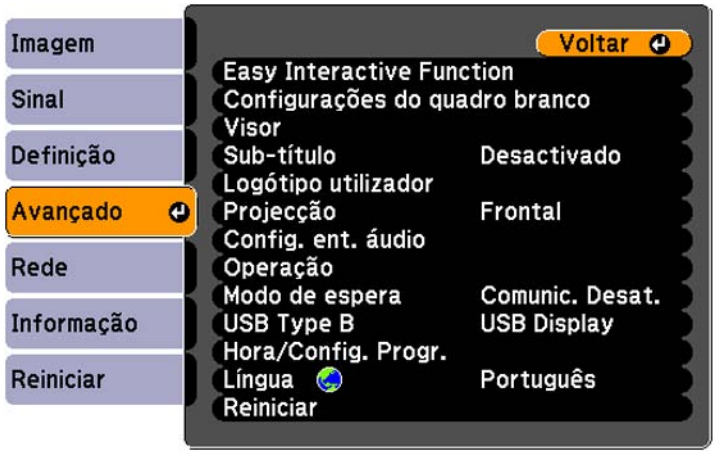
Tema principal: Modos de projeção

Mudança do modo de projeção usando os menus

Você pode mudar o modo de projeção para inverter a imagem vertical ou horizontalmente usando os menus do projetor.

1. Ligue o projetor e exiba uma imagem.
2. Pressione o botão **Menu**.

3. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração **Projecção** e pressione **Enter**.
5. Selecione um modo de projeção e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: Modos de projeção

Relação de aspecto da imagem

O projetor pode exibir imagens em diferentes proporções de largura-altura chamadas relações de aspecto. Normalmente o sinal de entrada da fonte de vídeo determina a relação de aspecto da imagem. Contudo, para certas imagens, você pode mudar a relação de aspecto para preencher sua tela pressionando um botão no controle remoto.

Se você sempre quiser usar uma relação de aspecto em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecionar usando os menus do projetor.

Mudança da relação de aspecto da imagem

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

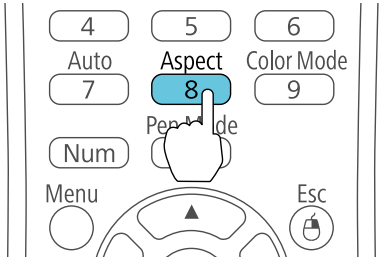
Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Mudança da relação de aspecto da imagem

Você pode mudar a relação de aspecto da imagem exibida para redimensioná-la.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão **Aspect** no controle remoto.



A forma e tamanho da imagem muda, e o nome da relação de aspecto aparece rapidamente na tela.

3. Para ver as relações de aspecto disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão **Aspect** repetidamente.

Observação: Para exibir imagens 4:3 sem faixas pretas, você pode usar o menu Sinal para selecionar **Normal** como a configuração de **Resolução**.

Tema principal: Relação de aspecto da imagem

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Você pode selecionar as seguintes relações de aspecto, dependendo do sinal de entrada da fonte de imagem.

Observação: Faixas pretas e imagens cortadas podem ser projetadas em certas relações de aspecto, dependendo da relação de aspecto e da resolução do sinal de entrada.

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Automático	Ajusta a relação de aspecto automaticamente de acordo com a configuração de **Resolução**.

Configuração da relação de aspecto	Descrição
Modo Normal	Exibe imagens usando toda a área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
16:9	Converte a relação de aspecto da imagem para 16:9.
Modo Total	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção, mas não mantém a relação de aspecto.
Zoom	Exibe imagens usando toda a largura da área de projeção e mantém a relação de aspecto da imagem.
Nativa	Exibe imagens como elas são (relação de aspecto e resolução são mantidas).

Observação: A configuração **Automático** de relação de aspecto está disponível apenas com fontes de imagem HDMI.

Tema principal: Relação de aspecto da imagem

Modo cor

O projetor oferece diferentes modos de cor para fornecer os melhores brilho, contraste e cor para uma variedade de ambientes de visualização e tipos de imagem. Você pode selecionar um modo designado para adequar a sua imagem ao ambiente, ou testar com os modos disponíveis.

Se você sempre quiser usar um modo de cor em particular para uma certa fonte de entrada de vídeo, você pode selecionar usando os menus do projetor.

Mudança do Modo cor

Modos de cor disponíveis

Ativar o ajuste Íris Automática

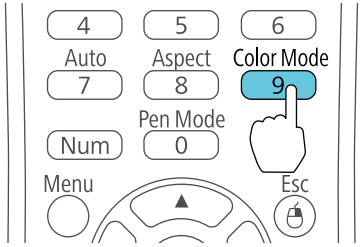
Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Mudança do Modo cor

Você pode mudar o Modo Cor do projetor usando o controle remoto para melhorar a imagem para o seu ambiente de visualização.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.

2. Se estiver projetando de um leitor de DVD ou outra fonte de vídeo, insira um disco ou outra forma de vídeo e pressione o botão Play, se necessário.
3. Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto para mudar o Modo cor.



A aparência da imagem muda e o nome do Modo cor aparece rapidamente na tela.

4. Para ver todos os modos cor disponíveis para o seu sinal de entrada, pressione o botão **Color Mode** repetidamente.

Tema principal: Modo cor

Modos de cor disponíveis

Você pode ajustar o projetor para usar esses modos de cor, dependendo da fonte de entrada que estiver usando:

Modo cor	Descrição
Dinâmico	Melhor para video-games em salas iluminadas.
Apresentação	Melhor para apresentações em cores em salas iluminadas.
Teatro	Melhor para filmes projetados em salas escuras.
Foto	Melhor para imagens estáticas projetadas em salas iluminadas.
Desporto	Melhor para imagens de televisão em salas iluminadas
sRGB	Melhor para imagens de computador sRGB padrão.
Quadro preto	Melhor para apresentações em um quadro de giz verde (ajusta as cores conforme necessário).
Quadro branco	Melhor para apresentações em um quadro branco (ajusta as cores conforme necessário).

Modo cor	Descrição
DICOM SIM	Melhor para projeção de raios-X e outras imagens de cunho médico (mostra sombras com clareza)
Personalizado	Melhor para personalizar um modo de cor usando configurações manuais do Ajuste da Cor no menu Imagem.

Observação: O projetor não é um dispositivo médico e não pode ser usado para diagnóstico.

Tema principal: Modo cor

Ativar o ajuste Íris Automática

Em certos modos de cor, você pode ativar a configuração Íris Automática para otimizar automaticamente a imagem com base no brilho do conteúdo do projeto.

1. Ligue o projetor e mude para a fonte de imagem que deseja usar.
2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Imagem** e pressione **Enter**.



4. Selecione a configuração **Íris Automática** e selecione **Activado**.

   Observação: Você pode ativar ou desativar a **Íris Automática** para cada Modo cor compatível com esta função. Você não pode alterar a definição de **Íris Automática** quando estiver usando a configuração de **Sub-título**.

5. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

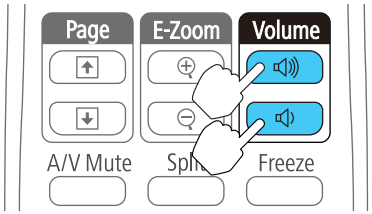
Tema principal: Modo cor

Controle do volume com os botões de volume

Os botões de volume controlam o sistema de alto-falante interno do projetor ou qualquer alto-falante externo que esteja conectado ao projetor.

Você deve ajustar o volume separadamente para cada fonte de entrada conectada.

1. Ligue o projetor e comece uma apresentação que inclua áudio.
2. Para aumentar ou diminuir o volume, pressione os botões **Volume** no controle remoto.



   Uma medição do volume aparece na tela.

3. Para definir o volume em um nível específico para uma fonte de entrada, use os menus do projetor.

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Projeção de uma apresentação sem uso do computador

Você pode usar a função **PC Free** sempre que conectar um dispositivo USB que contenha arquivos de apresentação compatíveis. Isso lhe permite exibir uma apresentação rápida e facilmente e controlá-la usando o controle remoto do projetor.

Tipos de arquivo PC Free suportados
Iniciando uma exibição de slides ou apresentação

Tema principal: Uso dos recursos básicos do projetor

Conceitos relacionados

Projeção com dispositivo USB

Tarefas relacionadas

Conexão de um dispositivo USB à unidade de controle ou ao projetor

Tipos de arquivo PC Free suportados

É possível usar os seguintes tipos de arquivo quando estiver usando a função PC Free do projetor.

Observação: Para melhores resultados, coloque seus arquivos na mídia que é formatada em FAT16/32. Se tiver problemas para projetar mídia formatada para sistemas de arquivo que não sejam Windows, tente formatar a mídia para Windows. Pode não ser possível usar as funções de segurança em certos dispositivos de armazenamento USB com funções PC Free.

Formatos de arquivo de texto e gráfico

Conteúdo	Tipo de arquivo (extensão)	Detalhes
Imagem	.jpg	Certifique-se de que o arquivo não seja: • De formato CMYK • Formato progressivo • Altamente comprimido • De resolução acima de 8192 × 8192 • Tamanho acima de 12MB • Nome com uma extensão .jpeg
	.bmp	Certifique-se de que a resolução do arquivo não está acima de 2048 × 2048
	.gif	Certifique-se de que o arquivo não seja: • Resolução acima de 2048 × 2048 • Animado
	.png	Certifique-se de que a resolução do arquivo não está acima de 2048 × 2048
Cenário	.fse	Formato principal para aquivos de PowerPoint convertidos usando o EasyMP Slide Converter
	.sit	Formato comprimido para aquivos de PowerPoint convertidos usando o EasyMP Slide Converter (também chamados de arquivos de cenário)
PDF	.pdf	Certifique-se de que o arquivo não seja: • Gravado em formato PDF versão 1.7 ou anterior • Criptografado

Formatos de arquivo de filme

Tipo de arquivo (extensão)	Codec de filme	Codec de áudio	Qualidade de gravação
.mpg	MPEG-2	MPEG-1 Camada 1/2 Você pode reproduzir áudio de conteúdo MPEG. Você não pode reproduzir áudio de conteúdo PCM linear e AC-3. Certifique-se de que o arquivo não tem uma extensão .mpeg no nome.	Taxa máxima de bit: 12 Mbps Resolução máxima: 1280 × 720
.mp4	MPEG-4 ASP MPEG-4 AVC	MPEG-4 AAC-LC	
.wmv	WMV9	WMA	
.avi	Motion JPEG	PCM linear ADPCM	

Observação: Para obter os melhores resultados, não use um dispositivo de armazenamento USB com uma velocidade de acesso baixa ou os filmes podem não reproduzir corretamente. Não é possível reproduzir filmes aos quais tenha sido aplicado o DRM (Digital Rights Management).

Tema principal: Projeção de uma apresentação sem uso do computador

Iniciando uma exibição de slides ou apresentação

Depois de conectar um dispositivo USB à unidade de controle ou ao projetor, você poderá mudar para a fonte de entrada USB e começar a sua exibição de slides, vídeo ou apresentação.

Observação: É possível alterar as opções de **Exibição** de slides ou adicionar efeitos especiais, destacando **Opção** na parte inferior da tela e pressionando **Enter**.

1. Mude a fonte para **USB1**.

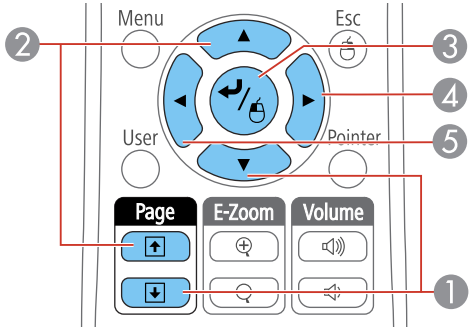
   A tela **PC Free** aparece.



2. Faça o seguinte, conforme necessário, para localizar os arquivos:
   - Caso necessite exibir arquivos localizados em uma subpasta no seu dispositivo, pressione os botões de seta para destacar a pasta e pressione o botão **Enter**.
   - Para voltar um nível de pasta no seu dispositivo, destaque **Voltar topo** e pressione **Enter**.
   - Para visualizar as imagens adicionais em uma pasta, selecione **Página seguinte** ou **Página anterior** e pressione **Enter**.
3. Execute um dos seguintes procedimentos para começar a sua apresentação:
   - Para exibir uma imagem individual, pressione os botões de seta para destacar a imagem e pressione **Enter**. (Pressione o botão **Esc** para regressar à tela da lista de arquivo.)
   - Para exibir um arquivo PDF, pressione os botões de seta para destacar a imagem e pressione **Enter**. Para aumentar a visualização de uma página exibida, aperte **Enter** novamente. (Aperte o botão **Esc** para exibir um menu de páginas para seleção.)
   - Para exibir uma apresentação de um arquivo de cenário, pressione os botões de seta para destacar a imagem e pressione **Enter**. (O cenário pode abrir automaticamente.)
   - Para reproduzir um filme, aperte os botões de seta para selecionar o arquivo de filme e aperte **Enter**. Aperte **Enter** novamente para pausar o filme e exibir uma lista de outros botões para controlar a reprodução.

Observação: Se os nomes de arquivo tiverem mais de 8 caracteres ou incluírem símbolos não suportados, os nomes dos arquivos podem ser reduzidos ou modificados apenas na tela.

4. Enquanto projeta, use os seguintes comandos para controlar a exibição, conforme necessário:
   - Para mover-se para a imagem seguinte ou anterior, pressione o botão de seta para a esquerda ou para a direita. Para girar a imagem exibida, pressione o botão de seta para cima ou para baixo.
   - Para exibir a página seguinte ou anterior do PDF, pressione o botão de seta para cima ou para baixo. Para girar uma página do PDF, pressione o botão de seta para a esquerda ou para a direita.
   - Para mudar as telas na apresentação de um arquivo de cenário (arquivo do tipo .fse), aperte um destes botões no controle remoto.



1	Próximo slide
2	Slide anterior
3	Próximo slide ou animação
4	Próximo slide ou animação (os efeitos de animação não são reproduzidos)
5	Slide ou animação anterior (os efeitos de animação não são reproduzidos)

5. Para parar a exibição, a apresentação de slides ou uma apresentação, siga as instruções na tela ou pressione o botão **Esc**.

Observação: Você não pode fazer o seguinte durante a apresentação de um arquivo PDF a partir de um dispositivo USB:

- Desativar a senha
- Exibir assinaturas eletrônicas, efeitos transparentes, arte em 3D ou comentários

- Exibir conteúdo multi-mídia

Opções de exibição de apresentação de slides

Tema principal: Projeção de uma apresentação sem uso do computador

Tarefas relacionadas

Seleção de uma fonte de imagem

Desconexão de um dispositivo USB da unidade de controle ou do projetor

Opções de exibição de apresentação de slides

Você pode selecionar essas opções de exibição quando estiver usando a função de Slideshow do projetor.



Configuração	Opções	Descrição
Ordem de visualização	**Ordem de nomes**	Exibe os arquivos por ordem alfabética
	Ordem de datas	Exibe os arquivos por ordem cronológica
Ordem	**Crescente**	Classifica os arquivos do primeiro ao último
	Decrescente	Classifica os arquivos do último ao primeiro
Execução contínua	**Activado**	Mostra uma apresentação de slides contínua
	Desactivado	Mostra uma apresentação de slides uma vez

Configuração	Opções	Descrição
Tempo comutação ecrã	**Não**	Não exibe o próximo arquivo automaticamente
	1 segundo a 60 segundos	Exibe os arquivos durante o tempo selecionado e muda para o próximo arquivo automaticamente; imagens de alta resolução podem mudar mais lentamente
Efeito	**Limpar**	Transições entre as imagens com efeito de rodo
	Dissolver	Transições entre as imagens com efeito de dissolução
	Aleatória	Transições entre as imagens com efeito variados

Tema principal: Iniciando uma exibição de slides ou apresentação

Ajuste dos recursos do projetor

Siga as instruções nestas seções para usar os ajustes de recurso do projetor.

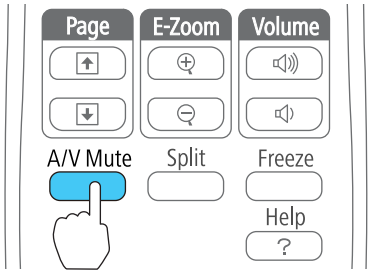
Desativação temporária da imagem e do som
Interrupção temporária da ação do vídeo
Ampliação e redução de imagens
Recursos de segurança do projetor
Criar um padrão de usuário para exibir

Desativação temporária da imagem e do som

Você pode desativar temporariamente a imagem e o som projetados se quiser redirecionar a atenção da plateia durante uma apresentação. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continuará sendo executado, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

Se quiser exibir uma imagem como o logo de uma empresa ou foto quando a apresentação for parada, você pode configurar este recurso usando os menus do projetor.

1. Pressione o botão **A/V Mute** no controle remoto para parar a projeção e silenciar qualquer som temporariamente.



2. Para reativar a imagem e o som, pressione o botão **A/V Mute** novamente.

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Tarefas relacionadas

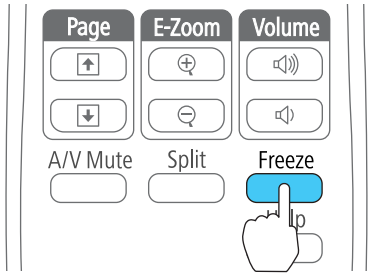
Salvar um logotipo de usuário para exibição

Interrupção temporária da ação do vídeo

É possível interromper a ação em um vídeo ou apresentação de computador temporariamente e manter a imagem atual na tela. Contudo, qualquer som ou ação de vídeo continuará sendo executado, portanto não é possível continuar a projeção do ponto em que parou.

Observação: Você também pode parar o vídeo usando as canetas interativas.

1. Pressione o botão **Freeze** no controle remoto para parar a ação do vídeo.



2. Para reiniciar a ação do vídeo em progresso, aperte o botão **Freeze** novamente.

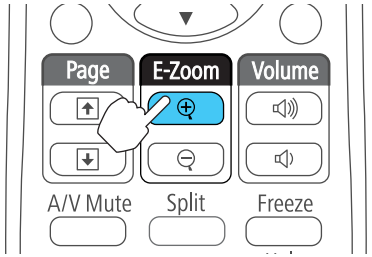
Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Ampliação e redução de imagens

Você pode chamar atenção para partes da apresentação dando zoom em uma parte da imagem para aumentá-la na tela.

Observação: Você também pode ampliar a sua imagem usando as canetas interativas.

1. Pressione o botão **E-Zoom** no controle remoto.



Você verá um ponteiro de coordenadas no centro da área a ser ampliada.

2. Use os seguintes botões do controle remoto para ajustar a imagem aumentada.
   - Use os botões de seta para posicionar o ponteiro na área da imagem que deseja ampliar.
   - Pressione o botão **E-Zoom +** repetidamente para ampliar a área da imagem conforme necessário.
   - Para mover pela área ampliada, use os botões de seta.
   - Para reduzir o tamanho da imagem, pressione o botão **E-Zoom -** conforme necessário.
   - Para retornar ao tamanho original da imagem, pressione **Esc**.

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Tarefas relacionadas

Dar zoom em imagens em modo de quadro branco

Dar zoom em imagens em modo de anotação

Recursos de segurança do projetor

Você pode proteger o projetor contra roubo ou uso não-intencional configurando os seguintes recursos de segurança:

- Segurança por senha para evitar que o projetor seja ligado e evitar mudanças à tela inicial e outras configurações.
- Segurança por bloqueio de botões para bloquear operação do projetor usando os botões no painel de controle.
- Cabos de segurança para prender fisicamente o projetor no lugar.

Tipos de segurança por senha
Bloqueio dos botões do projetor
Instalação de um cabo de segurança

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Tipos de segurança por senha

Você pode configurar estes tipos de segurança por senha usando uma senha compartilhada:

- A senha **Protecção da ligação** evita que qualquer um use o projetor sem antes digitar uma senha.
- Senha **Protec. logó. util.** evita que qualquer um mude a tela personalizada que o projetor pode exibir quando liga ou quando você usa o recurso A/V Mute. A presença da tela personalizada desencoraja roubo identificando o dono do projetor.
- A senha de **Protecção da rede** evita que qualquer um mude as configurações de rede nos menus do projetor.

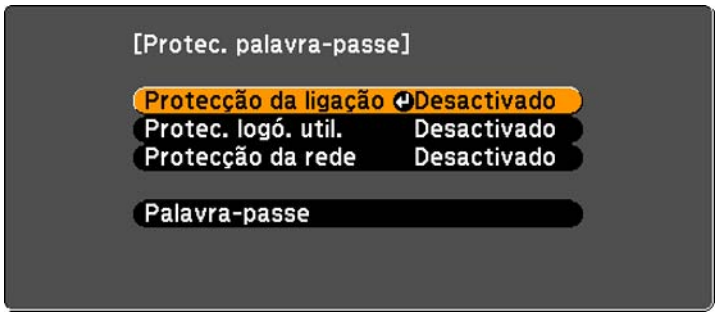
Configuração de uma senha
Seleção de tipos de segurança por senha
Digitar a senha para uso do projetor
Salvar um logotipo de usuário para exibição

Tema principal: Recursos de segurança do projetor

Configuração de uma senha

Para usar segurança por senha, você deve definir uma senha.

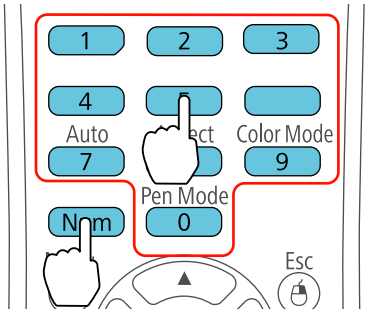
1. Mantenha pressionado o botão **Freeze** no controle remoto até ver o menu Protec. palavra-passe. Isso leva cerca de cinco segundos.



2. Pressione a seta para baixo para selecionar **Palavra-passe** e pressione **Enter**.

   Você verá o comando “Deseja alterar a palavra-passe?”.

3. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
4. Mantenha o botão **Num** pressionado no controle remoto e use o teclado numérico para digitar uma senha de quatro dígitos.



   A senha é mostrada como **** enquanto digitada. Depois verá o comando de confirmação.

5. Digite a senha novamente.

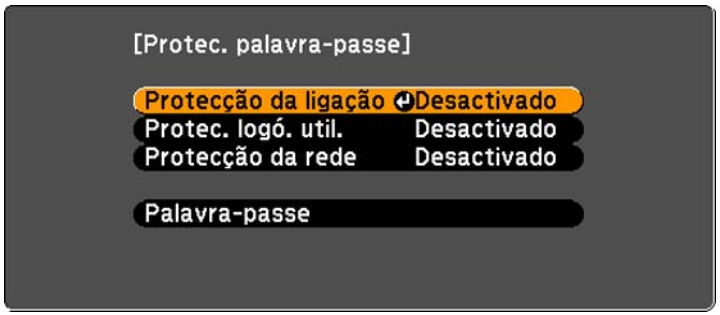
   Você verá a mensagem “Palavra-passe aceite”.

6. Pressione **Esc** para retornar ao menu Protec. palavra-passe.
7. Anote a senha e guarde-a em um local seguro caso a esqueça.

Tema principal: Tipos de segurança por senha

Seleção de tipos de segurança por senha

Depois de definir uma senha, você verá o menu Protec. palavra-passe. Selecione os tipos de segurança por senha que deseja usar.



Se não vir este menu, mantenha o botão **Freeze** do controle remoto pressionado por cinco segundos até que o menu apareça.

1. Para evitar uso não-autorizado do projetor, selecione **Protecção da ligação**, aperte **Enter**, selecione **Activado**, aperte **Enter** novamente e depois aperte **Esc**.
2. Para evitar mudanças à tela Logótipo utilizador ou às configurações de exibição relacionadas, selecione **Protec. logó. util.**, pressione **Enter**, selecione **Activado**, pressione **Enter** e depois pressione **Esc**.
3. Para evitar mudanças às configurações de rede, selecione **Protecção da rede**, pressione **Enter**, selecione **Activado**, pressione **Enter** novamente e depois pressione **Esc** .

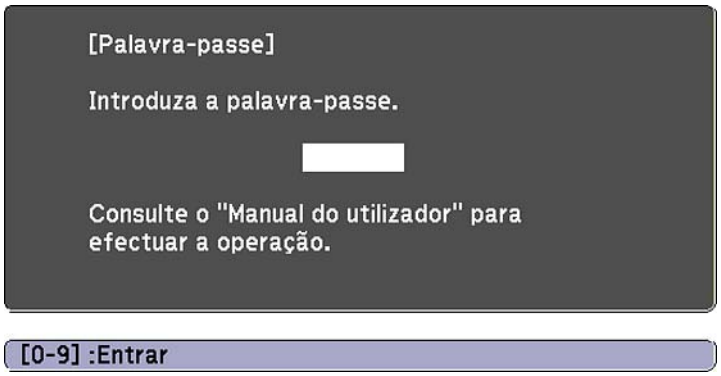
Você pode colocar o adesivo de proteção por senha no projetor como uma proteção adicional.

Observação: Certifique-se de manter o controle remoto em um local seguro. Se você o perder, não será possível digitar a senha necessária para usar o projetor.

Tema principal: Tipos de segurança por senha

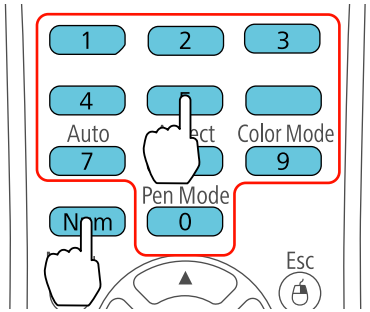
Digitar a senha para uso do projetor

Se uma senha for definida e uma senha **Protecção da ligação** estiver habilitada, você verá uma solicitação para digitar a senha sempre que ligar o projetor.



Você deve digitar a senha correta para usar o projetor.

1. Mantenha o botão **Num** no controle remoto pressionado enquanto digita a senha usando o teclado numérico.



   A tela da senha fecha.

2. Se a senha estiver incorreta, as seguintes situações poderão acontecer:
   - Você verá a mensagem “Palavra-passe incorrecta” e uma solicitação para tentar novamente. Digite a senha correta para continuar.
   - Se você digitar uma senha incorreta várias vezes em sucessão, o projetor exibirá um código e uma mensagem pedindo que contacte o suporte da Epson. Quando você contatar o suporte da Epson, forneça o código apresentado e prova de comprar para obter assistência para destravar o projetor.

Tema principal: Tipos de segurança por senha

Referências relacionadas

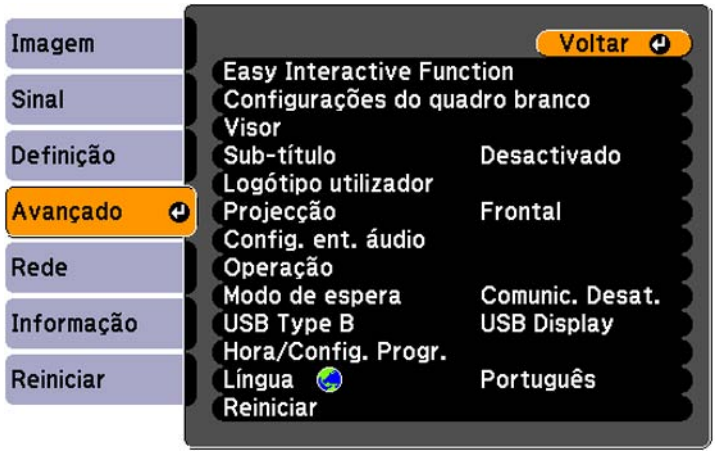
Onde obter ajuda

Salvar um logotipo de usuário para exibição

Você pode transferir uma imagem para o projetor e depois exibi-la sempre que o projetor ligar. Também é possível exibir a imagem quando o projetor não estiver recebendo um sinal ou quando você parar a projeção temporariamente (usando a função A/V Mute). Esta imagem transferida é chamada de tela de logotipo do usuário.

A imagem selecionada como logotipo de usuário pode ser uma foto, gráfico, ou logo de empresa, o que é útil para identificar o dono do projetor para ajudar a impedir furto. Você pode evitar mudanças ao logotipo de usuário se configurar uma senha para protegê-lo.

1. Exibe a imagem que quer projetar como o logotipo de usuário.
2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione a configuração **Logótipo utilizador** e pressione **Enter**.

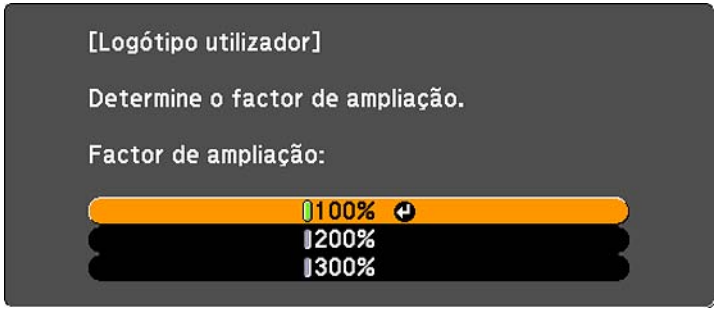
   Você verá uma confirmação perguntando se deseja usar a imagem exibida como logotipo do usuário.
4. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

   Você verá uma caixa de seleção sobre a imagem.
5. Use os botões de seta no controle remoto para selecionar a área da imagem que deseja usar como logo do usuário e pressione **Enter**.

Você verá uma confirmação perguntando se deseja selecionar esta área da imagem.

6. Selecione **Sim** e pressione **Enter**. (Se deseja mudar a área selecionada, selecione **Não**, pressione **Enter** e repita a última etapa.)

   Você verá o menu Factor de ampliação na tela Logótipo utilizador.



7. Selecione uma porcentagem de zoom e pressione **Enter**.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja salvar a imagem como logotipo do usuário.

8. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

   Observação: Leva alguns momentos para o projetor salvar a imagem; não use o projetor, o controle remoto, ou qualquer equipamento conectado até que tenha terminado.

   Você verá uma mensagem de conclusão.

9. Pressione **Esc** para sair da tela de mensagem.
10. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.
11. Selecione **Visor** e pressione **Enter**.
12. Selecione quando deseja exibir a tela de logotipo do usuário:
    - Para exibi-la quando não houver nenhum sinal, selecione **Visualizar fundo** e defina como **Logo**.
    - Para exibi-la sempre que ligar o projetor, selecione **Ecrã inicial** e defina como **Activado**.
    - Para exibi-la quando pressionar o botão **A/V Mute**, selecione **A/V Mute** e defina como **Logo**.

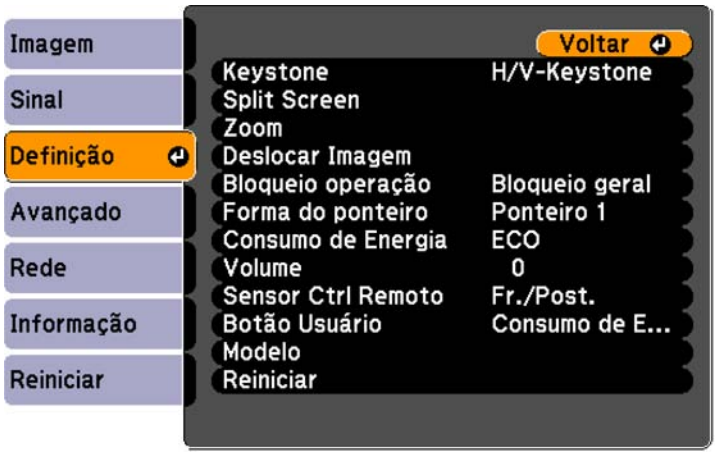
Para evitar que qualquer pessoa mude as configurações de logotipo de usuário sem antes digitar uma senha, defina uma senha e ative segurança do logotipo de usuário.

Tema principal: Tipos de segurança por senha

Bloqueio dos botões do projetor

Você pode bloquear os botões no painel de controle do projetor para evitar que qualquer um use o projetor. É possível bloquear todos os botões ou todos os botões com exceção do botão de energia.

1. Pressione o botão **Menu**.
2. Selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.



3. Selecione a configuração **Bloqueio operação** e pressione **Enter**.
4. Selecione um desses tipos de bloqueio e pressione **Enter**:
   - Para bloquear todos os botões do projetor, selecione **Bloqueio geral**.
   - Para bloquear todos os botões com exceção do botão de energia, selecione **Bloqueio operação**.

   Você verá uma mensagem de confirmação.
5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

Desbloqueio dos botões do projetor

Tema principal: Recursos de segurança do projetor

Desbloqueio dos botões do projetor

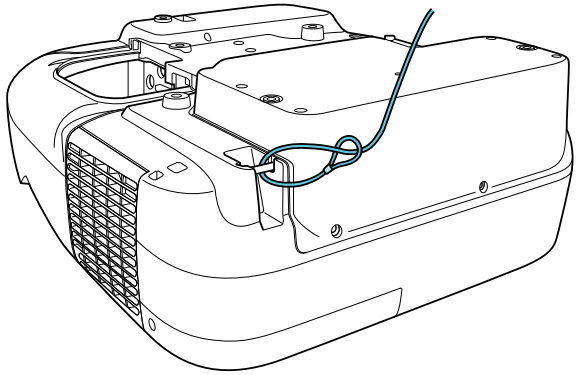
Se os botões do projetor estão bloqueados, mantenha o botão **Enter** do painel de controle do projetor pressionado por sete segundos para desbloqueá-los.

Tema principal: Bloqueio dos botões do projetor

Instalação de um cabo de segurança

Você pode instalar dois tipos de cabos de segurança no projetor para desencorajar roubo.

- Use o slot de segurança na parte traseira do projetor para fixar um sistema Kensington Microsaver Security, disponível através de um revendedor autorizado de produtos Epson.
- Use o ponto de fixação de cabo de segurança no projetor para fixar um cabo e prendê-lo a um móvel pesado.



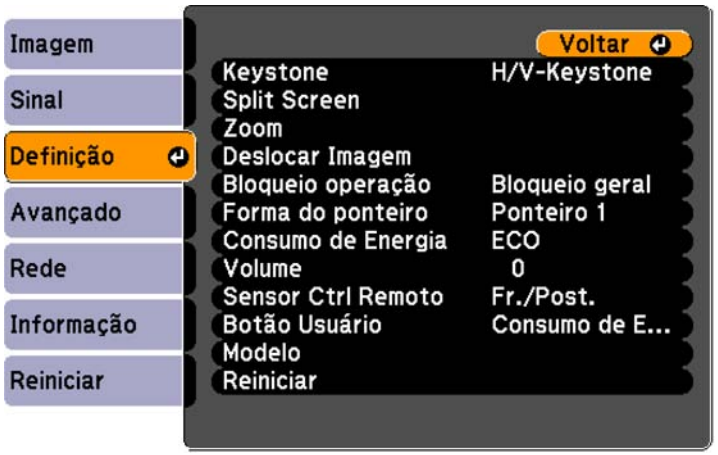
Tema principal: Recursos de segurança do projetor

Criar um padrão de usuário para exibir

Você pode transferir uma imagem para o projetor e depois exibi-la como um padrão para auxiliar em apresentações ao usar o recurso de Modelo. Esta imagem transferida é chamada de tela de Modelo de Usuário.

1. Exiba a imagem que quer projetar como padrão de usuário de um computador conectado ou fonte de vídeo.

2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Definição** e pressione **Enter**.



3. Selecione a configuração **Modelo** e pressione **Enter**.
4. Selecione a configuração **Modelo de Usuário** e pressione **Enter**.

   Você verá uma confirmação perguntando se deseja usar a imagem exibida como padrão do usuário.
5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.

   Observação: Leva alguns momentos para o projetor salvar a imagem; não use o projetor, o controle remoto, ou qualquer equipamento conectado até que tenha terminado.

   Você verá uma mensagem de conclusão.
6. Pressione **Esc** para sair da tela de mensagem.

Tema principal: Ajuste dos recursos do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Uso das canetas interativas

Siga as instruções nestas seções para usar as canetas interativas.

Três modos interativos
Uso das canetas
Modo de quadro branco
Modo de anotação (PC Free)
Divisão da tela
Modo de computador interativo
Ferramentas de Entrada à caneta e Tinta do Windows

Três modos interativos

As canetas interativas BrightLink transformam qualquer parede em um quadro interativo, com ou sem um computador. Três modos interativos estão disponíveis:

- Em modo de quadro branco, você pode usar uma ou as duas canetas para escrever no "quadro" projetado. Você pode inserir imagens de um pendrive ou scanner e salvar, imprimir ou enviar suas páginas por e-mail, sem conectar a um computador.
- Em modo de anotação (Anotação PC Free), você pode adicionar notas ao conteúdo projetado de um computador, tablet, câmera de documentos ou outra fonte. Você pode capturar as suas páginas com anotações e salvá-las ou imprimi-las. Você também pode dividir a tela e fazer anotações em duas imagens ao mesmo tempo, usando uma ou as duas canetas.
- Em modo de computador interativo (Interativo com PC), você pode usar a caneta como um mouse para navegar, selecionar e percorrer pelo conteúdo do seu computador. Você pode dividir a tela e interagir com duas imagens projetadas ao mesmo tempo. É fácil mudar entre o modo de computador interativo e o modo de anotação.

Tema principal: Uso das canetas interativas

Conceitos relacionados

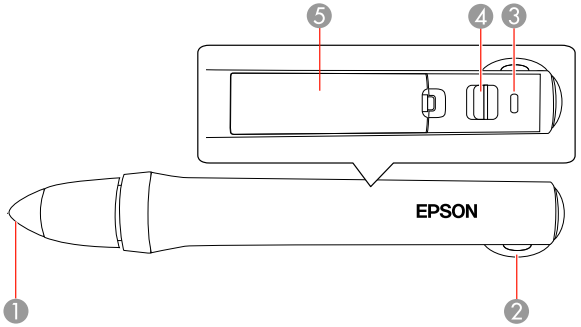
Modo de quadro branco
Modo de anotação (PC Free)
Modo de computador interativo

Uso das canetas

O seu projetor veio acompanhado de uma caneta azul e uma caneta laranja, identificada pela cor na extremidade da caneta. Você pode usar qualquer uma das canetas ou as duas ao mesmo tempo (uma de cada cor).

Certifique-se de que as pilhas da caneta estão instaladas.

Observação: As canetas se desligam automaticamente após 20 minutos de inatividade. Deslize o botão para voltar a ligar a caneta.

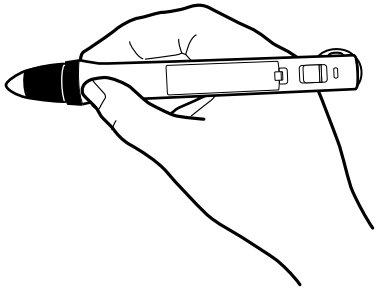


1 Ponta da caneta
2 Fixação para alça ou cabo opcional
3 Luz da pilha
4 Interruptor de alimentação
5 Tampa da pilha

1. Para ligar a caneta, deslize o interruptor de alimentação.

   A luz verde se acende por uns segundos e depois se apaga. Se a pilha estiver com a carga baixa, a luz pisca.

   Observação: Para um melhor desempenho, mantenha a caneta perpendicular ao quadro, como mostrado abaixo. Não cubra a área preta perto da ponta da caneta.



2. Faça o seguinte para usar a caneta como um mouse:
   - Para clicar com o botão esquerdo do mouse, bata de leve na placa.
   - Para dar duplo clique, bata de leve duas vezes.
   - Para clicar com o botão direito do mouse, pressione a placa com a caneta por cerca de 3 segundos.
   - Para clicar e arrastar, bata de leve e arraste com a caneta.
   - Para mover o cursor, passe o mouse sobre o quadro sem tocá-lo.

   Observação: Se não quiser usar a função de aproximação, você pode desativá-la usando a função **Easy Interactive Function** no menu Avançado do projetor.

3. Quando terminar de usar a caneta, deslize o interruptor de alimentação para desligá-lo.

Calibragem automática
Calibragem manual

Tema principal: Uso das canetas interativas

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Tarefas relacionadas

Substituição da pilha da caneta

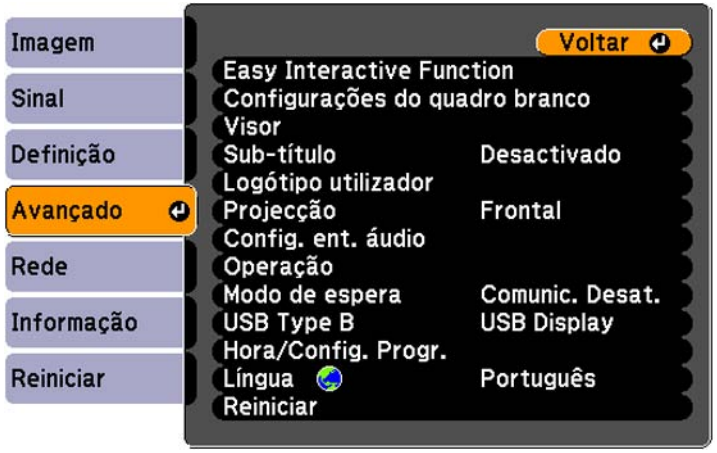
Calibragem automática

A calibragem coordena a posição da caneta com a localização do cursor. Você só precisa fazer a calibragem a primeira vez que usar o projetor e não é necessário usar as canetas ou um computador

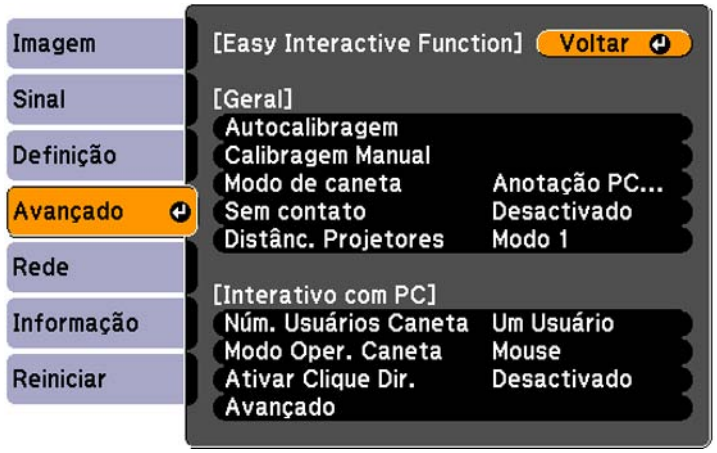
para calibrar. Você não precisa calibrar novamente a menos que o projetor ou imagem seja movido, ou a imagem seja redimensionada.

Observação: Você pode iniciar a auto calibragem se apertar o botão **User** no controle remoto ou se apertar o botão **Menu** no controle remoto conforme descrito aqui.

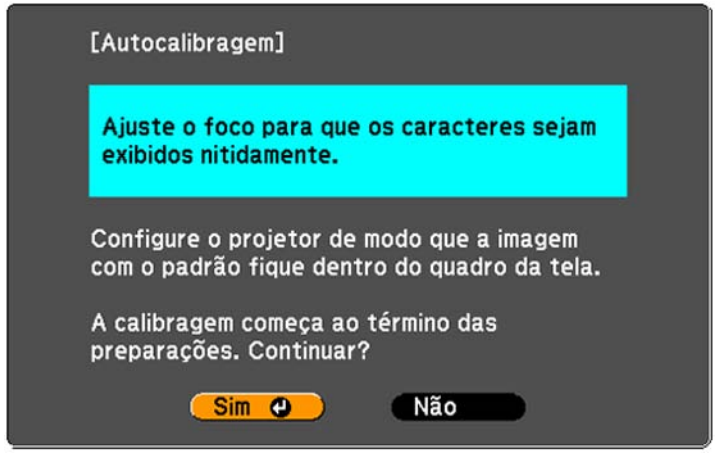
1. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



2. Selecione a configuração **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.



3. Selecione **Autocalibragem** e aperte **Enter**.


[Autocalibragem]
Ajuste o foco para que os caracteres sejam exibidos nitidamente.
Configure o projetor de modo que a imagem com o padrão fique dentro do quadro da tela.
A calibragem começa ao término das preparações. Continuar?
Sim
Não

4. Ajuste o foco, se necessário, abrindo a tampa no lado do projetor e deslizando a alavanca de foco.
5. Pressione **Enter** para selecionar **Sim**.

   Um padrão é exibido, depois desaparece e o sistema é calibrado. Caso veja uma mensagem indicando que a calibragem falhou, terá que calibrar manualmente.

A localização do cursor e a posição da caneta devem corresponder após a calibragem. Se não, você pode precisar calibrar manualmente.

Tema principal: Uso das canetas

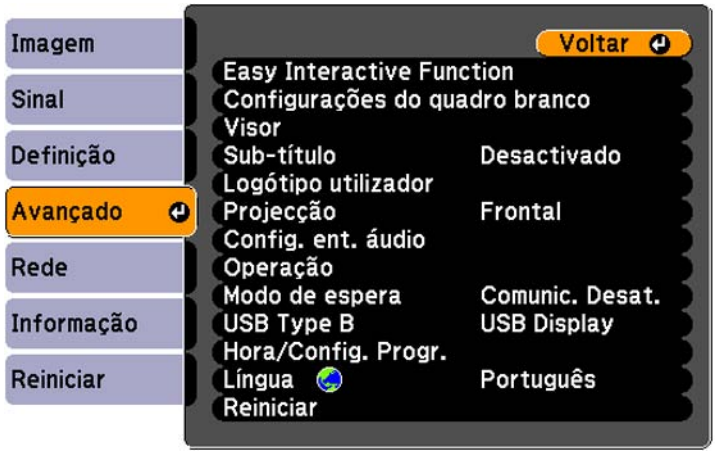
Tarefas relacionadas

Calibragem manual

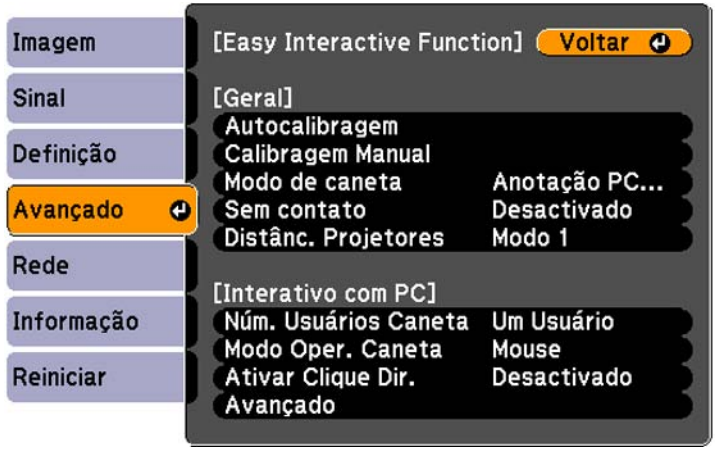
Calibragem manual

Se a posição do cursor e posição da caneta não correspondem após a calibragem automática, você pode calibrar manualmente.

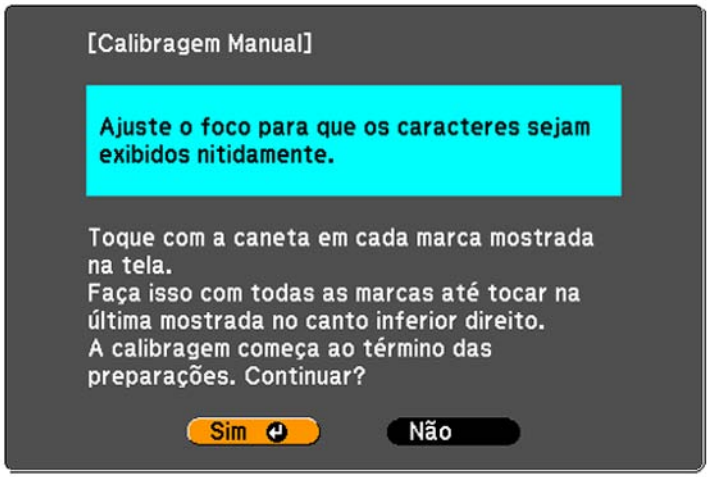
1. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



2. Selecione a configuração **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.



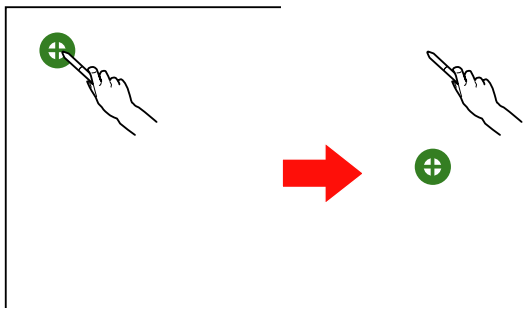
3. Selecione **Calibragem Manual** e aperte **Enter**.


[Calibragem Manual]
Ajuste o foco para que os caracteres sejam exibidos nitidamente.
Toque com a caneta em cada marca mostrada na tela.
Faça isso com todas as marcas até tocar na última mostrada no canto inferior direito.
A calibragem começa ao término das preparações. Continuar?
Sim
Não

4. Ajuste o foco, se necessário, abrindo a tampa no lado do projetor e deslizando a alavanca de foco.
5. Pressione **Enter** para selecionar **Sim**.

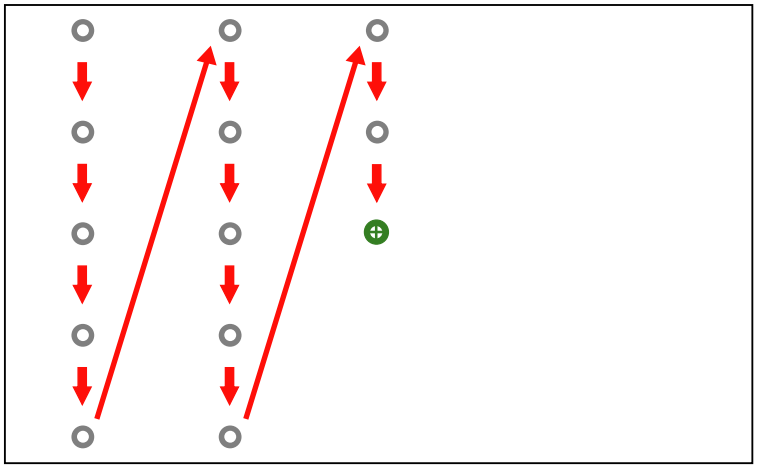
   Um círculo verde piscando aparece no canto superior esquerdo da imagem projetada.
6. Toque no centro do círculo com a ponta da caneta.

   O círculo desaparece e você vê um outro círculo abaixo do primeiro.



Observação: Para a calibragem mais precisa, certifique-se de tocar no centro do círculo.





7. Toque no centro do próximo círculo, depois repita a operação. Quando você chegar ao fim da coluna, o próximo círculo aparece no topo de uma nova coluna.

   Observação: Certifique-se que não está bloqueando o sinal entre a caneta e o receptor de caneta interativa no projetor (próximo à janela de projeção no projetor).

   Se você cometer um erro, aperte o botão **Esc** no controle remoto para voltar ao círculo anterior. Para reiniciar o processo de calibragem, pressione e segure o botão **Esc** por 2 segundos.

8. Continue até que todos os círculos desapareçam.

Tema principal: Uso das canetas

Tarefas relacionadas

Calibragem automática

Modo de quadro branco

Você pode usar as canetas para escrever ou desenhar na superfície de projeção como faria em uma lousa.

Você também pode fazer o seguinte:

- Insira imagens de um pendrive ou scanner e redimensione, gire ou recorte as imagens
- Insira um padrão ou modelo de fundo, ou uma variedade de formas
- Salve, imprima ou envie as suas páginas de quadro branco por email

Uso das barras de ferramentas do quadro branco
A barra de ferramentas principal do quadro branco
Seleção de modelos de fundo
Dar zoom em imagens em modo de quadro branco
Adicionar e trabalhar com imagens
Uso das ferramentas de formas
Seleção da largura e cor da linha
A barra de ferramentas inferior do quadro branco
Seleção das configurações de quadro branco
Adição de um documento ou imagem de um scanner
Salvar páginas em modo de quadro branco
Trabalhando com páginas em miniatura
Impressão em modo de quadro branco
Enviar as páginas do quadro branco por e-mail

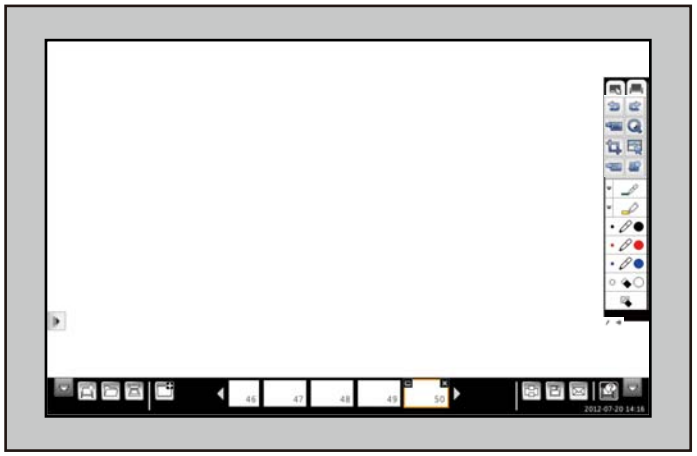
Tema principal: Uso das canetas interativas

Uso das barras de ferramentas do quadro branco

Você pode usar as duas canetas ao mesmo tempo em modo de quadro branco.

1. Pressione o botão **Whiteboard** no controle remoto ou na unidade de controle.

   Você vê a tela do quadro branco, com as barras de ferramentas principal e inferior:



2. Para mover a barra de ferramentas principal para o outro lado da tela, selecione a seta  .

   Observação: Você pode usar a caneta para mover a seta para cima ou para baixo.

3. Para adicionar uma nova página, selecione o ícone  de nova página na barra de ferramentas inferior.

   A sua página atual aparece como uma miniatura na barra de ferramentas inferior.

4. Para fechar a barra de ferramentas principal, selecione o ícone  na parte inferior da barra de ferramentas.

   Observação: Se você deseja ocultar a barra de ferramentas automaticamente depois de desenhar, selecione o ícone  na parte inferior da barra de ferramentas.

5. Para mostrar ou esconder a barra de ferramentas inferior, selecione uma das setas  .

Tema principal: Modo de quadro branco

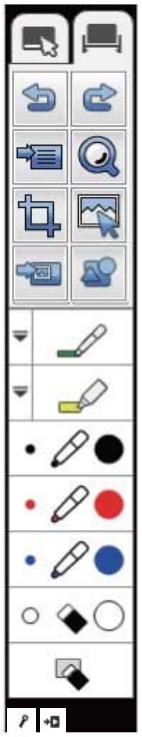
Referências relacionadas

A barra de ferramentas principal do quadro branco

A barra de ferramentas inferior do quadro branco

A barra de ferramentas principal do quadro branco

A barra de ferramentas principal do quadro branco permite que você desenhe, escreva e insira imagens e modelos de fundo. A barra de tarefas também permite que você mude facilmente para modo de anotação ou de computador interativo.



	Muda para o modo de anotação
	Muda para o modo de quadro branco

	Desfaz a última anotação
	Refaz a última ação desfeita
	Insere um padrão ou modelo de fundo
	Amplia e reduz a imagem
	Corta ou apara a imagem inserida
	Seleciona a imagem inserida para movê-la, redimensioná-la ou girá-la
	Insere uma imagem .jpg ou .png de um pendrive ou de uma pasta da rede
	Adiciona um círculo, quadrado, triângulo ou outra forma
	Muda a cor e largura personalizadas da caneta
	Escreve ou desenha linhas de forma livre com caneta personalizada
	Muda a cor do marcador
	Escreve ou desenha linhas de forma livre com o marcador transparente
	Caneta preta (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Caneta vermelha (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Caneta azul (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Apagador (fino à esquerda, grosso à direita)

	Elimina todas as anotações
	Esconde a barra de ferramentas depois de cada anotação
	Fecha a barra de ferramentas

Tema principal: Modo de quadro branco

Seleção de modelos de fundo

Em modo de quadro branco, você pode inserir linhas horizontais, uma grade de papel gráfico ou outro modelo de fundo. Você pode selecionar entre 10 modelos pré-instalados. Além disso, você pode adicionar 5 modelos personalizados se acessar o projetor através de um navegador da web. Depois de registrar os seus modelos personalizados, você pode colocá-los nas suas páginas do quadro branco sempre que quiser.

1. Em modo de quadro branco, selecione a  ferramenta de modelo na barra de tarefas principal.

   Você vê três ícones adicionais.
2. Selecione uma das seguintes opções:

   - Para adicionar linhas horizontais, selecione o ícone  de régua. Selecione o ícone mais uma vez para mudar o espaçamento das linhas.
   - Para adicionar uma grade de papel gráfico, selecione o ícone  de grade. Selecione o ícone mais uma vez para mudar o espaçamento da grade.
   - Para selecionar entre uma variedade de modelos, selecione o ícone  de seleção.

   Se você selecionou as linhas de régua ou o modelo de grade, você vê o modelo projetado. Se você selecionou o ícone  , você vê modelos adicionais (com fundos claros ou escuros).
3. Selecione um dos modelos. Se você quiser usar o padrão para todas as páginas na sessão atual, selecione a opção para **Aplicar a todas as páginas**.

Tema principal: Modo de quadro branco

Tarefas relacionadas

Adição de modelos de um navegador da Web

Dar zoom em imagens em modo de quadro branco

Você pode usar a caneta para dar zoom e se deslocar pela sua imagem ampliada e depois sair do zoom quando terminar.

1. Selecione a ferramenta  de zoom.
2. Siga um destes procedimentos para ajustar a imagem, se necessário:
   - Selecione o ícone  para aumentar a imagem.
   - Selecione o ícone  para reduzir a imagem.
   - Selecione o ícone  para retornar ao tamanho original.
   - Selecione o ícone  para se deslocar pela área ampliada.

Tema principal: Modo de quadro branco

Adicionar e trabalhar com imagens

Em modo de quadro branco, você pode usar a  ferramenta de inserção para inserir uma imagem de um pendrive ou de pasta de rede. As imagens podem ser dos formatos .png ou .jpg, com um tamanho máximo de 2048 × 2048 pixels. Depois que a imagem for projetada, você pode movê-la, redimensioná-la, girá-la ou recortá-la.

Observação: Você também pode usar a ferramenta  na barra de ferramentas inferior para importar arquivos (incluindo arquivos pdf) em modo de quadro branco.

1. Selecione a ferramenta  de inserção.
2. Selecione a imagem que deseja adicionar, depois selecione **Inserir imagem**.

   Depois de um momento, a imagem aparece na página do quadro branco.

3. Se você quiser mover ou editar a imagem, toque na ferramenta  de seleção.
4. Depois de selecionar a imagem, siga um destes passos conforme necessário:
   - Para mover a imagem, toque dentro dela e arraste-a com a caneta.
   - Para redimensionar a imagem, toque na borda e arraste-a para dentro para diminuir ou para fora para aumentar a imagem.
   - Para girar a imagem, toque na parte superior e arraste qualquer um das 4 alças azuis nos cantos.
   - Para recortar a imagem, selecione a ferramenta  de corte, depois arraste o canto da imagem.

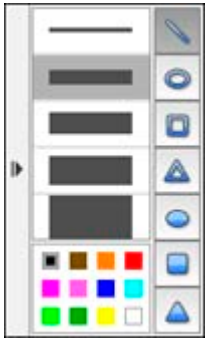
Tema principal: Modo de quadro branco

Uso das ferramentas de formas

Você pode adicionar uma variedade de formas para a sua imagem projetada e selecionar a cor e a largura da linha.

1. Selecione a ferramenta  de formas.

   A caixa de formas se abre:



2. Selecione a largura, cor e formato da linha que pretende criar, ou selecione a ferramenta  de linha para definir a seu formato personalizado.
3. Arraste a caneta sobre a superfície de projeção para desenhar o formato que você deseja.

Tema principal: Modo de quadro branco

Seleção da largura e cor da linha

Você pode selecionar a cor e largura da linha para as ferramentas personalizadas de caneta e caneta fluorescente.

1. Selecione o ícone  ao lado da ferramenta de anotação personalizada, caneta ou caneta fluorescente.

   Uma caixa como esta aparece:

2. Selecione a largura e cor da linha que deseja usar com as ferramentas de caneta e caneta fluorescente.
3. Selecione a ferramenta  ou  , depois use a caneta para escrever ou desenhar na superfície de projeção.

Tema principal: Modo de quadro branco

A barra de ferramentas inferior do quadro branco

A barra de ferramentas inferior do quadro branco permite que você adicione imagens escaneadas ou importadas e veja, salve, imprime ou envie suas páginas por email.



	Mostre ou esconda a barra de tarefas inferior.
	Inicie uma nova reunião ou sessão de quadro branco.
	Abra um arquivo .jpg, .png ou .pdf de uma pasta de um pendrive ou da rede. Quando você abre um pdf de múltiplas páginas, cada página no documento aparece em uma página de quadro branco separada.
	Escaneie e insira uma imagem.
	Abra uma nova página. A página atual aparece como uma miniatura na barra de ferramentas inferior.
	Exibe a miniatura da página anterior.
	Exibe a miniatura da página seguinte.
	Imprime uma ou mais páginas.
	Salva uma página ou série de páginas em uma pasta de um pendrive ou da rede.
	Envie uma página ou série de páginas por email.
	Exibe uma tela de ajuda para as funções da barra de tarefas.

Tema principal: Modo de quadro branco

Tarefas relacionadas

Adição de um documento ou imagem de um scanner

Salvar páginas em modo de quadro branco

Impressão em modo de quadro branco

Enviar as páginas do quadro branco por e-mail

Seleção das configurações de quadro branco

Siga as instruções nestas seções para selecionar configurações para capturar, escanear, salvar, imprimir e enviar email em modo de quadro branco.

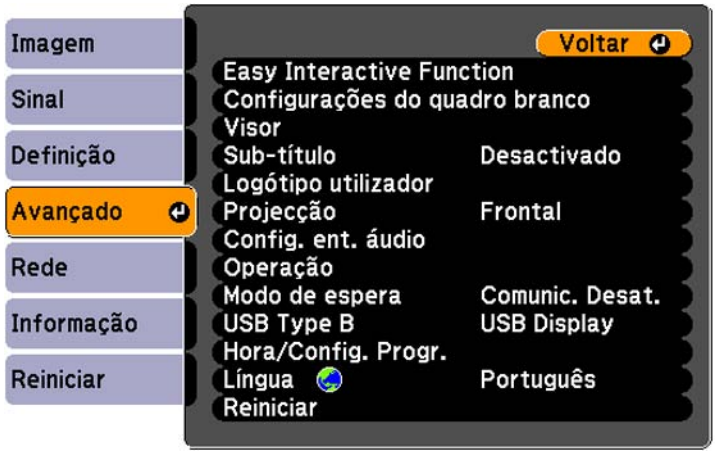
Seleção de configurações e normas básicas do quadro branco
Seleção das configurações de impressão de quadro branco
Seleção de configurações para salvar páginas do quadro branco
Seleção de configurações para envio por email de páginas do quadro branco

Tema principal: Modo de quadro branco

Seleção de configurações e normas básicas do quadro branco

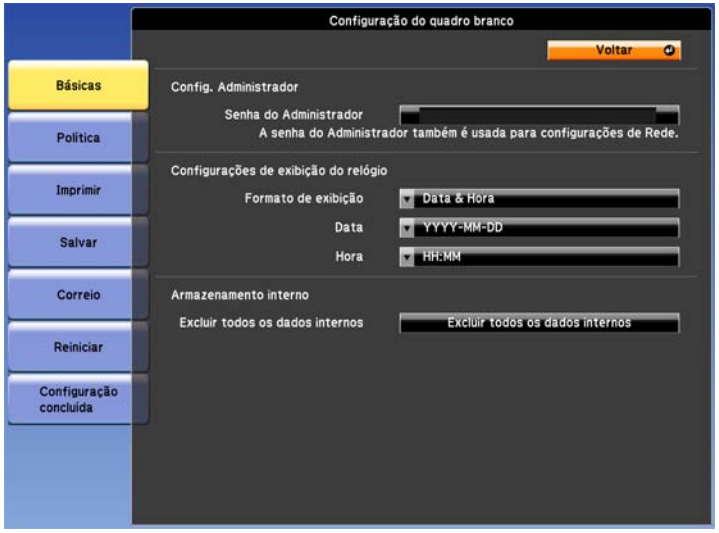
Você pode selecionar as funções de quadro branco para usar e controlar o modo como as páginas do quadro branco são salvas no projetor.

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto.
2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione **Configurações do quadro branco** e pressione **Enter**.

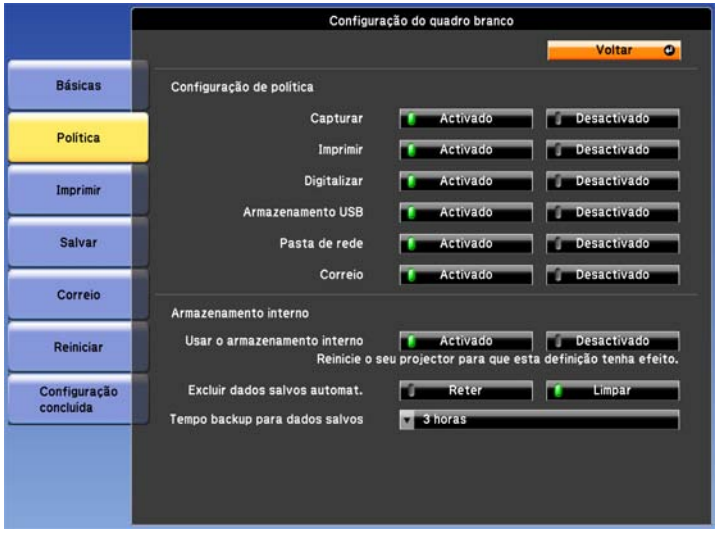
4. Selecione **Básicas** e pressione **Enter**.



5. Selecione as seguintes opções básicas conforme necessário:
   - **Senha do Administrador** permite que digite uma senha de até 16 caracteres alfanuméricos para controlar as configurações de quadro branco. Essa senha também é usada para configurações de rede.
   - **Configurações de exibição do relógio** permite que controle a data e a hora exibidas na barra de ferramentas inferior do quadro branco.
   - **Excluir todos os dados internos** permite que apague dados gravados no projetor. Use esta opção se tiver problemas com armazenamento interno ou se precisar descartar o projetor ou levá-lo para conserto.

   Observação: Use o teclado exibido para digitar a senha. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar os caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

6. Selecione o menu **Política** e aperte **Enter**.



7. Selecione as seguintes opções de norma conforme necessário:
   - As opções **Configuração de política** permitem que desative a captura, impressão, escaneamento, armazenamento USB, armazenamento em rede ou envio de email do projetor. Todas as funções estão inicialmente ativadas.
   - As configurações **Armazenamento interno** permitem que controle o uso do armazenamento interno do projetor. Na maioria dos casos, você deve deixar esta configuração em **Activado** e selecionar **Reter** para os dados gravados. A configuração **Tempo backup para dados salvos** determina a frequência com a qual as páginas do quadro branco são salvas automaticamente como prevenção, caso haja uma queda de energia.
8. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

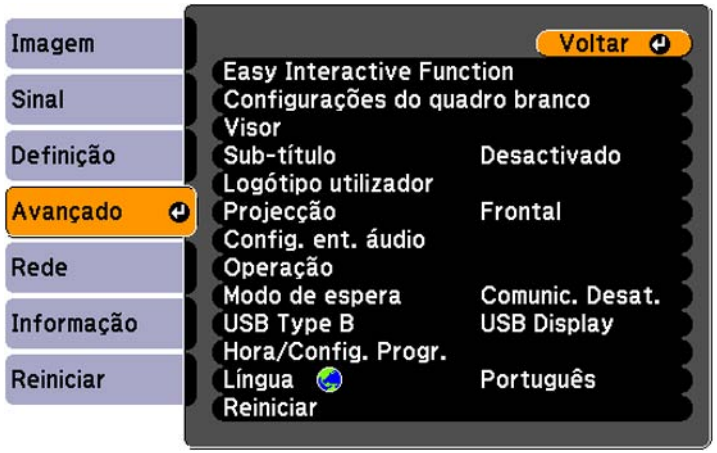
Tema principal: Seleção das configurações de quadro branco

Seleção das configurações de impressão de quadro branco

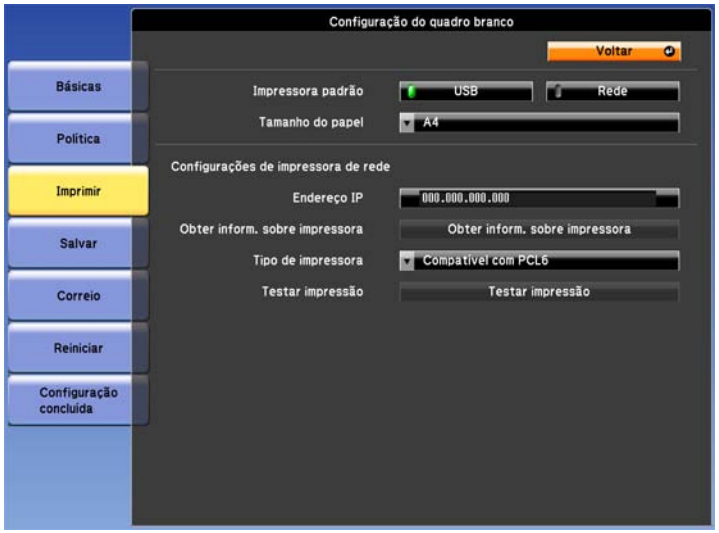
Você pode selecionar as configurações padrão para imprimir páginas do quadro branco do projetor.

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto.

2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione **Configurações do quadro branco** e pressione **Enter**.
4. Selecione **Imprimir** e pressione **Enter**.



5. Selecione as seguintes opções de impressão, conforme necessário:
   - **Impressora padrão** permite que selecione **USB** ou **Rede** para a conexão da impressora. Você pode modificar esta configuração quando imprimir em modo de quadro branco, mas não em modo de anotação.
   - **Tamanho do papel** permite que selecione **Carta** ou **A4** como o tamanho padrão do papel.
   - **Configurações de impressora de rede** permite que digite o endereço de IP do projetor para uma impressora conectada à mesma rede que o projetor. Depois de fazer essa configuração, você pode selecionar **Obter infor. sobre impressora** para que o projetor se comunique com a impressora e determine automaticamente o tipo de impressora. Você também pode selecionar o **Tipo de impressora** manualmente.
   - **Testar impressão** permite que envie uma página de teste à impressora conectada.

   Observação: Use o teclado exibido para digitar o endereço de IP, se necessário. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar números e aperte **Enter** para selecioná-los.

6. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: Seleção das configurações de quadro branco

Referências relacionadas

Requisitos de comando de controle para impressora e multifuncional

Tarefas relacionadas

Impressão em modo de quadro branco

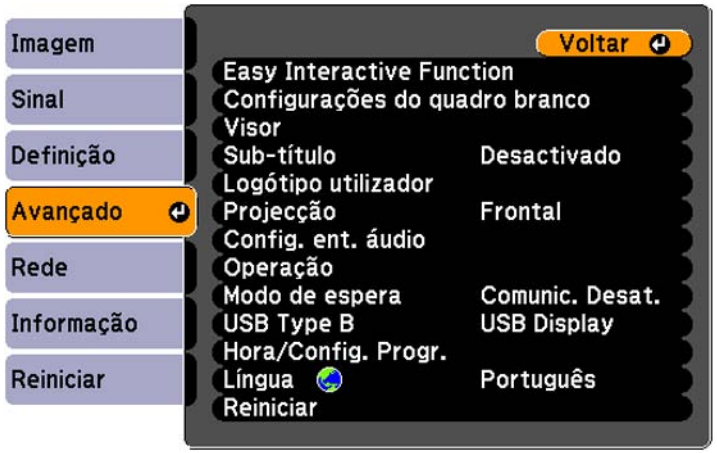
Impressão em modo de anotação

Seleção de configurações para salvar páginas do quadro branco

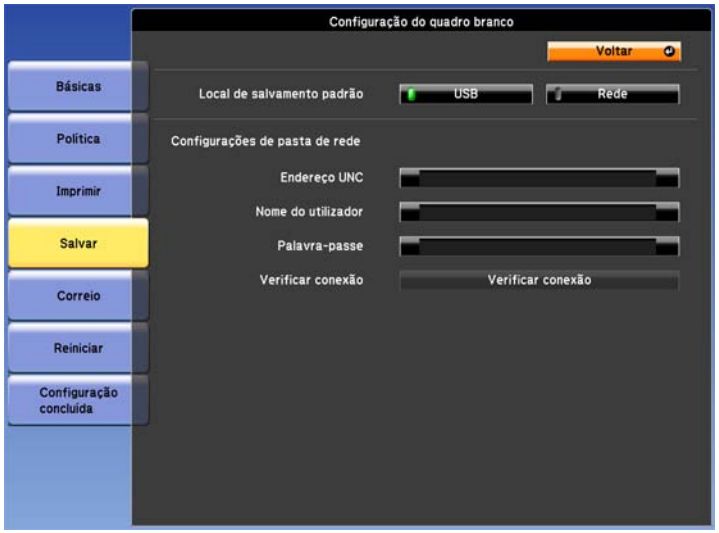
Você pode selecionar as configurações padrão para salvar páginas do quadro branco do projetor.

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto.

2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione **Configurações do quadro branco** e pressione **Enter**.
4. Selecione **Salvar** e pressione **Enter**.



5. Selecione as seguintes opções para salvar, conforme necessário:
   - **Local de salvamento padrão** permite que selecione **USB** ou **Rede** para salvar em um pendrive USB ou em uma pasta na rede. Você pode modificar esta configuração quando salvar em modo de quadro branco, mas não em modo de anotação.
   - **Configurações de pasta de rede** permite que digite o nome da pasta na rede, o nome de usuário e a senha para salvar páginas do quadro branco. A configuração **Endereço UNC** (Universal Naming Convention - Convenção Universal de Nomenclatura) permite que determine uma pasta e um caminho no seguinte formato: \\nome do host\nome da partilha\caminho relativo. Você pode digitar até 116 caracteres alfanuméricos para o endereço e 64 caracteres para o nome de usuário e senha.

     Observação: A pasta deve estar em um drive de rede compartilhado. Para salvar uma pasta em um segmento de rede diferente, use a configuração **servidor WINS** em um dos menus de rede com ou sem fios.

   - **Verificar conexão** permite que teste a conexão de rede.

     Observação: Use o teclado exibido para digitar o endereço, nome de usuário e senha, se necessário. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar números e aperte **Enter** para selecioná-los.

6. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: Seleção das configurações de quadro branco

Tarefas relacionadas

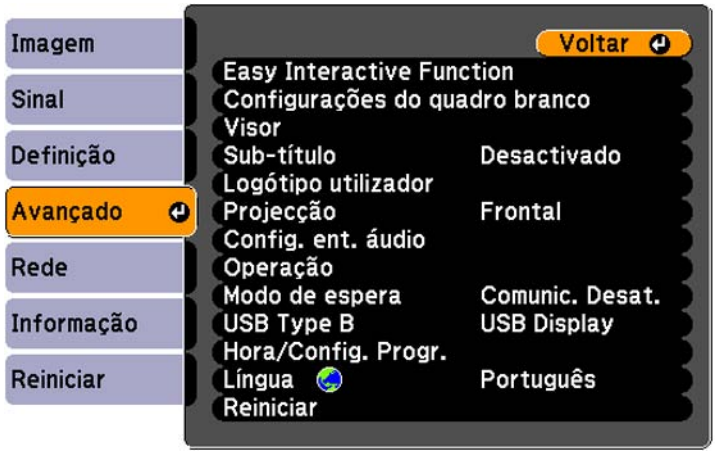
Salvar páginas em modo de quadro branco
Seleção das configurações de rede com fio
Seleção manual das configurações de rede sem fio
Como salvar as imagens em modo de anotação

Seleção de configurações para envio por email de páginas do quadro branco

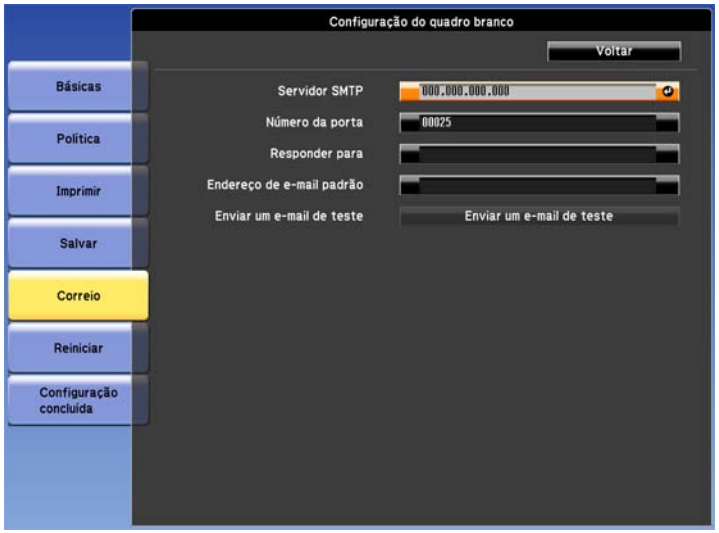
Você pode selecionar as configurações para enviar por email as páginas do quadro branco do projetor.

1. Pressione o botão **Menu** do controle remoto.

2. Selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



3. Selecione **Configurações do quadro branco** e pressione **Enter**.
4. Selecione **Correio** e pressione **Enter**.



5. Selecione as seguintes opções para email conforme necessário:
   - **Servidor SMTP** permite que digite o endereço do servidor de e-mail para enviar e-mails do projetor. Se não souber essa informação, cheque com o seu departamento de informática ou fornecedor de acesso à Internet.
   - **Número da porta** permite que digite um número de porta para o servidor SMTP. A porta padrão é 25.
   - **Responder para** permite que digite um endereço de e-mail para usar quando um erro ocorrer durante o envio de e-mail. Você pode digitar até 64 caracteres alfanuméricos.
   - **Endereço de e-mail padrão** permite que digite um endereço opcional para teste. Você pode digitar até 64 caracteres alfanuméricos.
   - **Enviar um e-mail de teste** conecta ao servidor SMTP e envia um e-mail de teste para o endereço que você determinou como predeterminado.

   Observação: Use o teclado exibido para digitar os endereços. Aperte os botões de seta no controle remoto para destacar números ou caracteres e aperte **Enter** para selecioná-los.

6. Quando terminar de selecionar as configurações, selecione **Configuração concluída** e siga as instruções na tela para salvar as configurações e sair dos menus.

Tema principal: Seleção das configurações de quadro branco

Tarefas relacionadas

Enviar as páginas do quadro branco por e-mail

Adição de um documento ou imagem de um scanner

Você pode escanear um documento em papel para uma nova página no modo de quadro branco. Certifique-se de que uma impressora multifuncional compatível está conectada à unidade de controle (ou à sua rede).

Observação: Scanners autônomos não são compatíveis.

1. Coloque o seu documento no vidro do scanner ou no alimentador automático de documentos (se disponível).

   Observação: Você pode colocar até 10 folhas no AAD. Se quiser escanear um documento mais longo, escaneie as páginas em grupos de 10.

2. Selecione a ferramenta  de digitalização na barra de ferramentas inferior.

   Você verá a tela de digitalização:



3. Selecione as seguintes configurações:
   - Selecione **Cor** ou **Monocromático**
   - Selecione a orientação do documento escaneado.
   - Em AAD, selecione **Activado** se você colocou o documento no alimentador automático de documentos.
4. Selecione **Avançado** para acessar opções adicionais.
5. Selecione **Digitalizar** na tela de digitalização.

   Depois de um momento, você verá o seu documento ou imagem na tela.

   Observação: Documentos com múltiplas páginas aparecem em múltiplas páginas no quadro branco.

Tema principal: Modo de quadro branco

Referências relacionadas

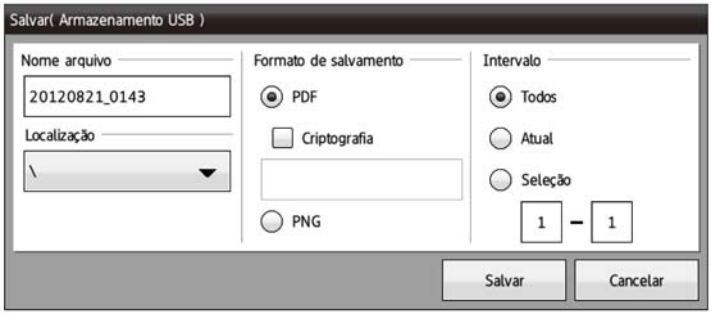
Requisitos de comando de controle para impressora e multifuncional

Salvar páginas em modo de quadro branco

Você pode salvar sua tela ou páginas como arquivos .png ou .pdf e selecionar o local (pasta na rede ou pendrive) onde você deseja armazenar seus arquivos.

1. Aperte o botão **Salvar** na unidade de controle ou no controle remoto, ou selecione a ferramenta  salvar na barra inferior.
2. Selecione o local onde você deseja salvar seu arquivo, depois selecione **OK**.

   Você verá uma tela como esta:



3. Para digitar um nome de arquivo, selecione a caixa de texto **Nome arquivo**.

   O teclado parece na tela.
4. Use o teclado para digitar um nome de arquivo e depois selecione **OK**.
5. Selecione o local onde você deseja salvar o arquivo.
6. Selecione o formato para salvar o arquivo. Se selecionar **PDF**, você pode encriptar o arquivo e adicionar uma senha.
7. Selecione uma destas opções sob **Intervalo**:
   - **Todos** para salvar todas as páginas na sessão de quadro branco atual (disponível para formato PDF somente)
   - **Atual** para salvar somente a página de quadro branco atual
   - **Seleção** se quiser salvar uma série de páginas. Toque nos números nas caixas para selecionar o intervalo de páginas (disponível somente para formato PDF).
8. Quando estiver pronto, selecione **Salvar**.

Tema principal: Modo de quadro branco

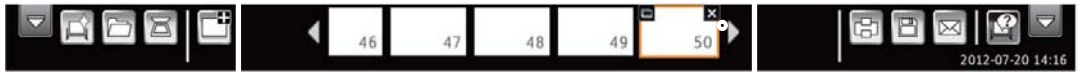
Tarefas relacionadas

Como salvar as imagens em modo de anotação

Seleção de configurações para salvar páginas do quadro branco

Trabalhando com páginas em miniatura

Páginas em miniatura são exibidas na barra de tarefas inferior no modo de quadro branco. Você pode navegar pelas páginas com a caneta, selecionar uma página para exibir em tamanho total e copiar ou apagar páginas individuais. Os 5 retângulos no centro da barra de tarefas inferior mostrados aqui são páginas em miniatura:



1. Para exibir uma página em seu tamanho total, selecione a sua miniatura.
2. Para navegar pelas páginas em miniatura, selecione  para ir para a página anterior ou  para ir para a página seguinte.
3. Siga um destes passos, conforme necessário:
   - Para adicionar uma nova página, selecione o ícone  de nova página. Uma página em branco se abre e esta página aparece como a miniatura atual na barra de ferramentas inferior.
   - Para duplicar a página atual, selecione o ícone  de duplicata. A duplicata da página aparece depois da última página exibida.
   - Para deletar a página atual, selecione o ícone  de deleção.

Tema principal: Modo de quadro branco

Impressão em modo de quadro branco

Você pode imprimir suas páginas diretamente do projetor em uma impressora compatível (USB ou em rede). Você também pode selecionar configurações para suas páginas impressas, incluindo o número de páginas, hora e data e colação de múltiplas cópias.

Certifique-se de que a impressora é compatível com os requisitos de comando de controle para imprimir a partir do projetor.

1. Aperte o botão **Imprimir** na unidade de controle ou no controle remoto, ou selecione a ferramenta  de impressão na barra inferior.

   Você verá uma tela como esta:



2. Selecione o número de cópias e se deseja imprimir em cores ou somente em preto (monocromático).
3. Selecione uma destas opções sob **Intervalo**:
   - **Todos** para imprimir todas as páginas na sessão de quadro branco atual
   - **Atual** para imprimir somente a página de quadro branco atual
   - **Intervalo** se quiser imprimir páginas selecionadas. Toque nos números nas caixas para selecionar o intervalo de páginas.
4. Para fazer configurações adicionais, selecione **Avançado**.
5. Selecione qualquer uma destas configurações:
   - **Tamanho do papel** - baseado no tamanho do papel carregado na impressora (Carta ou A4)
   - **Páginas por folha** - para imprimir múltiplas páginas reduzidas em uma única folha de papel
   - **Borda da página** - para adicionar uma borda ao redor de cada página

- **Número da página** - para imprimir o número da página em cada página
- **Data & Hora** - para imprimir a hora e data em cada página
- **Agrupar** - para colar páginas quando imprimir múltiplas cópias

6. Quando estiver pronto, selecione **Imprimir**.

   Sua página (ou páginas) é impressa.

Tema principal: Modo de quadro branco

Referências relacionadas

Requisitos de comando de controle para impressora e multifuncional

Tarefas relacionadas

Seleção das configurações de impressão de quadro branco

Impressão em modo de anotação

Enviar as páginas do quadro branco por e-mail

Se o seu projetor estiver configurado na seu rede, você pode enviar as suas páginas por email diretamente do projetor.

Observação: As configurações de servidor de e-mail precisam estar selecionadas antes de você poder enviar e-mail do projetor. Use a função de **Configurações do quadro branco** no menu Avançado do projetor para configurar as opções de email.

1. Selecione a  ferramenta de email na barra de ferramentas inferior.

   Você verá uma tela como esta:



2. Para digitar o endereço de e-mail para o recipiente, toque na caixa de texto **Endereço de e-mail**.

   O teclado aparece na tela.
3. Use o teclado para digitar o endereço de email, depois selecione **OK**.
4. Use o teclado na tela para digitar o texto que quiser colocar como **Assunto**.
5. Use o teclado na tela para digitar um nome de arquivo para o anexo.
6. Selecione o formato de arquivo para enviar por email. Se selecionar PDF, você pode encriptar o arquivo e adicionar uma senha.
7. Selecione qualquer uma destas opções sob **Intervalo**:
   - **Todos** para enviar todas as páginas na sessão de quadro branco atual (disponível para formato PDF somente)
   - **Atual** para enviar somente a página de quadro branco atual
   - **Seleção** se você quiser enviar uma série de páginas (disponível para formato PDF somente) Toque nos números nas caixas para selecionar o intervalo de páginas.
8. Quando estiver pronto, selecione **Enviar**.

   Sua página (ou páginas) é enviada.

Tema principal: Modo de quadro branco

Tarefas relacionadas

Seleção de configurações para envio por email de páginas do quadro branco

Modo de anotação (PC Free)

O modo de anotação permite que projete de um computador, tablet, dispositivo de vídeo ou outra fonte e adicione notas ao seu conteúdo projetado. Você pode trocar facilmente de fonte e capturar, salvar ou imprimir as imagens com anotações. Você também pode dividir a tela para fazer anotações em duas imagens ao mesmo tempo.

Uso das barras de ferramenta de anotação

A barra de ferramentas de anotação principal

Dar zoom em imagens em modo de anotação

A barra de ferramentas inferior de anotação

Impressão em modo de anotação

Como salvar as imagens em modo de anotação

Tema principal: Uso das canetas interativas

Uso das barras de ferramenta de anotação

Você pode usar as duas canetas ao mesmo tempo em modo de anotação.

1. Projete uma imagem de um dispositivo conectado.
2. Ligue uma das canetas e aproxime ou toque a imagem projetada.

   Você vê a barra de ferramentas principal e a barra de ferramentas inferior na imagem projetada, por exemplo:



3. Para mover a barra de ferramentas principal para o outro lado da tela, selecione a seta  .

   Observação: Você pode usar a caneta para mover o ícone de seta para cima ou para baixo.

4. Para trocar para uma dos outros modos, siga um destes passos:

   - Para trocar para o modo de quadro branco, selecione a ferramenta  de quadro branco.
   - Para trocar para o modo de computador interativo, selecione  e depois selecione  .

5. Para fechar a barra de ferramentas principal, selecione o ícone  na parte inferior da barra de ferramentas.

   Observação: Se você deseja ocultar a barra de ferramentas automaticamente depois de desenhar, selecione o ícone  na parte inferior da barra de ferramentas.

6. Para mostrar ou esconder a barra de ferramentas inferior, selecione a seta  .

Tema principal: Modo de anotação (PC Free)

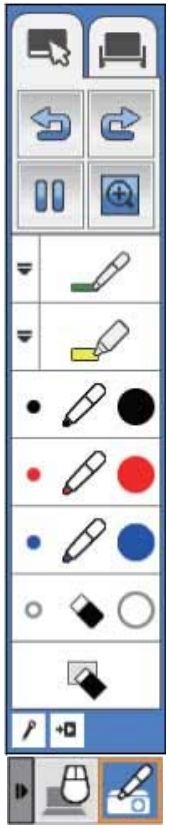
Referências relacionadas

A barra de ferramentas de anotação principal

A barra de ferramentas inferior de anotação

A barra de ferramentas de anotação principal

A barra de ferramentas de anotação principal permite que você desenhe e escreva na sua imagem projetada. A barra de tarefas também permite que você mude facilmente para modo de quadro branco ou de computador interativo.



	Mude para o modo de anotação (Anotação PC Free)
	Mude para o modo de quadro branco
	Desfaz a última anotação
	Refaça a última ação desfeita

	Congele ou continue a ação do vídeo
	Aproxime ou afaste a imagem projetada. Você pode mover a área de zoom se arrastá-la com a caneta.
	Mude a cor e largura personalizadas da caneta
	Escreve ou desenha linhas de forma livre com caneta personalizada
	Muda a cor do marcador
	Escreve ou desenha linhas de forma livre com o marcador transparente
	Caneta preta (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Caneta vermelha (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Caneta azul (ponta fina à esquerda, ponta grossa à direita)
	Apagador (fino à esquerda, grosso à direita)
	Elimina todas as anotações
	Esconde a barra de ferramentas depois de cada anotação
	Feche a barra de ferramentas
	Troque de modo. Selecione  depois  para trocar para o modo de computador interativo (Interativo com PC). Selecione  depois  para retornar ao modo de anotação (Anotação PC Free)

Tema principal: Modo de anotação (PC Free)

Dar zoom em imagens em modo de anotação

Você pode usar a caneta para dar zoom em parte da sua imagem, o que também pode ser feito usando o botão **E-Zoom** no controle remoto.

1. Selecione a ferramenta  de zoom.

   Você verá uma mira na tela indicando o centro da área a ser ampliada.
2. Siga um destes procedimentos para ajustar a imagem, se necessário:
   - Use a caneta para mover a área aumentada.
   - Selecione o ícone  para fechar a barra de tarefas de zoom, mas deixar a imagem ampliada.
   - Selecione o ícone  para aumentar ainda mais a imagem.
   - Selecione o ícone  para reduzir a imagem.
   - Selecione o ícone  para retornar ao tamanho original.

Tema principal: Modo de anotação (PC Free)

A barra de ferramentas inferior de anotação

A barra de ferramentas inferior de anotação permite que você divida a tela e capture, imprima ou salve suas imagens.



	Mostre ou esconda a barra de tarefas inferior.
	Capture a imagem projetada. Mude para modo de quadro branco para colar a imagem em uma nova página.
	Imprima a imagem projetada.

	Salve a imagem projetada em formato .png.
	Divida a tela e projete duas imagens. Quando a tela estiver dividida, selecione a ferramenta novamente para retornar a uma única imagem.

Tema principal: Modo de anotação (PC Free)

Tarefas relacionadas

Impressão em modo de anotação

Como salvar as imagens em modo de anotação

Divisão da tela

Impressão em modo de anotação

Você pode imprimir a imagem projetada diretamente do projetor em uma impressora compatível (USB ou em rede).

Certifique-se de que a impressora é compatível com os requisitos de comando de controle para imprimir a partir do projetor.

1. Aperte o botão **Print** na unidade de controle ou no controle remoto, ou selecione a ferramenta  de impressão na barra inferior de anotação.
2. Selecione o número de cópias desejadas.
3. Quando estiver pronto, selecione **Imprimir**.

   A sua página é impressa.

Tema principal: Modo de anotação (PC Free)

Referências relacionadas

Requisitos de comando de controle para impressora e multifuncional

Tarefas relacionadas

Impressão em modo de quadro branco

Seleção das configurações de impressão de quadro branco

Como salvar as imagens em modo de anotação

Você pode salvar suas imagens como arquivos .png no local determinado no sistema de menus do projetor.

1. Aperte o botão **Save** na unidade de controle ou no controle remoto, ou selecione a ferramenta  salvar na barra inferior de anotação.

   Você verá uma mensagem de confirmação.

2. Selecione **Sim**.

   Um nome é dado a sua imagem e ela é salva automaticamente.

Tema principal: Modo de anotação (PC Free)

Tarefas relacionadas

Salvar páginas em modo de quadro branco

Seleção de configurações para salvar páginas do quadro branco

Divisão da tela

Você pode dividir a tela e projetar de duas fontes ao mesmo tempo. Você pode fazer anotações e interagir com as duas fontes.

Observação: O modo de quadro branco fica indisponível quando a tela está dividida e as seguintes combinação de fontes não são suportadas:

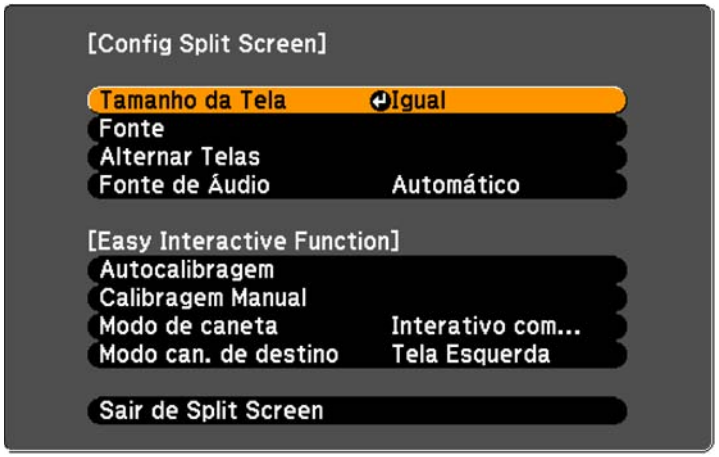
- DisplayPort e HDMI
- Qualquer combinação de LAN, USB Display e USB1

1. Aperte o botão **Split** no controle remoto ou selecione a ferramenta  de divisão da tela na barra inferior de anotação.

   A imagem atual é reduzida e aparece em um lado da superfície de projeção.

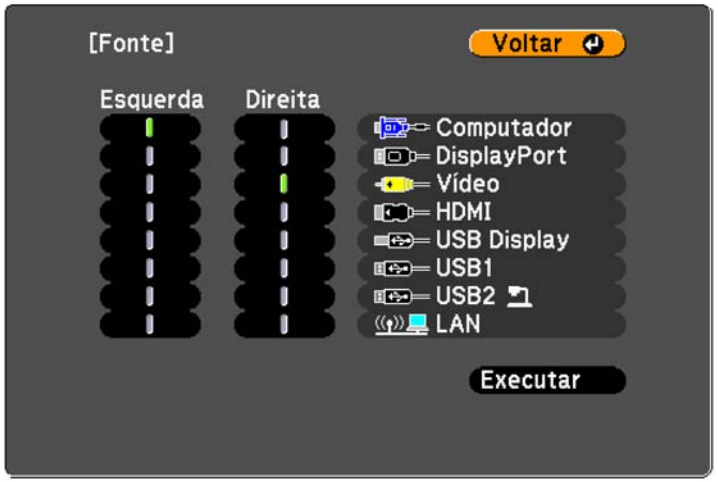
2. Pressione o botão **Menu** do controle remoto.

   Você verá uma tela como esta:



3. Selecione **Fonte** e aperte o botão **Enter**.

   Você verá uma tela como esta:



4. Selecione a fonte que você deseja usar para o lado direito da tela. Se você quiser escrever em uma tela em branco, selecione qualquer fonte que não esteja sendo usada.
5. Selecione **Executar**, depois aperte o botão **Enter**.

6. Siga um destes passos, conforme necessário:
   - Para trocar para uma fonte diferente a qualquer momento, aperte o botão **Menu** no controle remoto, selecione **Fonte**, depois selecione a fonte desejada.
   - Para fazer uma anotação na tela à direita, aperte o botão **Menu** no controle remoto, selecione **Modo can. de destino**, depois selecione **Tela Direita**. Configure o **Modo de caneta** como **Anotação PC Free**.
   - Para usar o modo de computador interativo, aperte o botão **Menu** no controle remoto, selecione **Modo can. de destino**, depois selecione **Tela Direita**. Configure o **Modo de caneta** como **Interativo com PC**.
   - Para trocar as imagens esquerda e direita de lugar, aperte o botão **Menu** no controle remoto e selecione **Alternar Telas**.
   - Para aumentar o tamanho de uma imagem, aperte o botão **Menu** no controle remoto, selecione **Tamanho da Tela**, depois selecione **Maior à Esquerda** ou **Maior à Direita**.

   Observação: Quando selecionar LAN como a fonte para uma das telas, você não pode mudar a configuração de **Modo de caneta**.

7. Para voltar a exibir uma imagem, aperte o botão **Esc** no controle remoto.

Observação: As seguintes operações não podem ser executadas durante a projeção em tela dividida:

- Configurações de menu
- E-Zoom
- Mudar o modo de aspecto
- Operações feitas pelo botão **User** no controle remoto
- Íris Automática

Tema principal: Uso das canetas interativas

Modo de computador interativo

Você pode conectar o seu computador ao projetor com um cabo USB, depois use a caneta como um mouse para navegar, selecionar e interagir com os seus programas.

Você pode usar o modo de computador interativo em Windows sem instalar nenhum software especial. Para Mac OS X, você precisa instalar o Easy Interactive Driver.

Observação: Para usar o modo de computador interativo sem fios, você precisa instalar o software Easy MP Network Projection, versão 2.81 (ou posterior) ou Quick Wireless versão 1.31 (ou posterior).

Você também pode fazer o seguinte em modo de computador interativo:

- Use o painel de entrada do Tablet PC em Windows 7 ou Windows Vista
- Use as ferramentas de Tinta para fazer anotações em aplicativos do Microsoft Office

Mudança para o modo de computador interativo

Ajuste da área de operação da caneta

Tema principal: Uso das canetas interativas

Conceitos relacionados

Ferramentas de Entrada à caneta e Tinta do Windows

Interatividade em rede

Mudança para o modo de computador interativo

Você pode trocar facilmente entre o modo de anotação e o modo de computador interativo. Apesar de poder usar as duas canetas no modo de computador interativo, isso pode causar interferência em alguns aplicativos. Para evitar interferência, desative a caneta que não estiver usando ou coloque-a longe da superfície de projeção.

- Para mudar para o modo de computador interativo, selecione o ícone  do modo de caneta na barra de tarefas, depois selecione o ícone  de mouse.
- Para mudar para o modo de anotação, selecione o ícone  de mouse e depois selecione o ícone  do modo de caneta.

Tema principal: Modo de computador interativo

Tarefas relacionadas

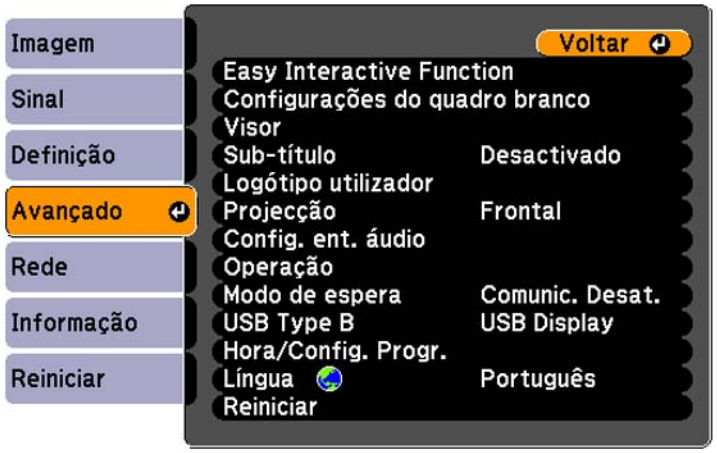
Uso das canetas

Ajuste da área de operação da caneta

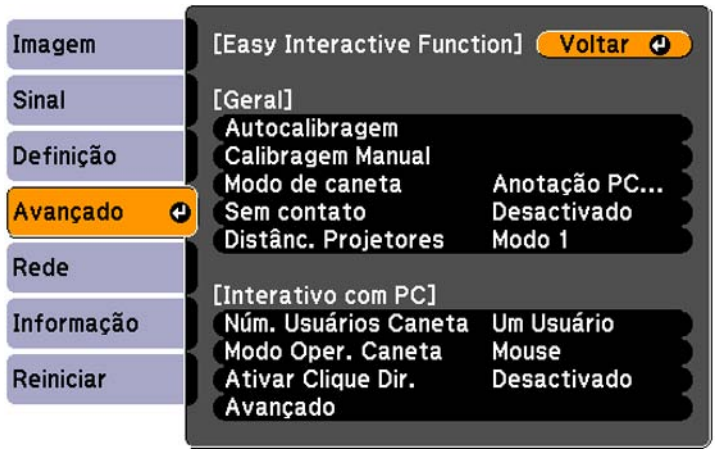
A área de operação da caneta é normalmente ajustada automaticamente se você conecta um computador diferente ou ajusta a resolução do computador. Se notar que a posição da caneta está incorreta, você pode ajustar a área da caneta manualmente.

Observação: O ajuste manual não está disponível quando projetar de uma fonte de LAN.

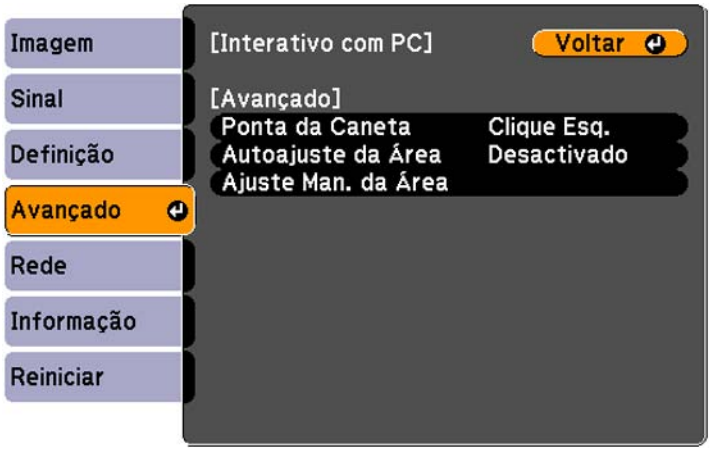
1. Projete a área de trabalho do seu computador.
2. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



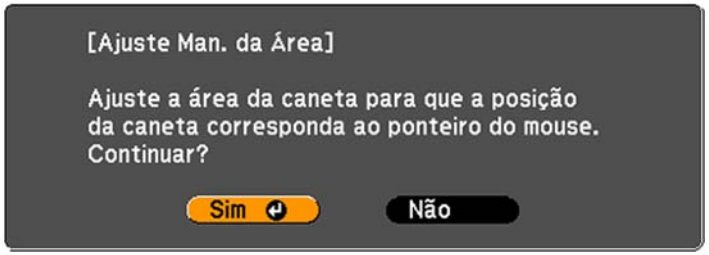
3. Selecione a configuração **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.



4. Selecione **Avançado** e aperte **Enter**.



5. Selecione **Ajuste Man. da Área** e aperte **Enter**.



6. Pressione **Enter** para selecionar **Sim**.

   O ponteiro do mouse se move em direção ao canto superior esquerdo.

7. Quando o ponteiro do mouse para no canto superior esquerdo da imagem, toque a ponta do ponteiro com a caneta.

   O ponteiro do mouse se move em direção ao canto inferior direito.

8. Quando o ponteiro do mouse para no canto inferior direito da imagem, toque a ponta do ponteiro com a caneta.

Tema principal: Modo de computador interativo

Ferramentas de Entrada à caneta e Tinta do Windows

Se você estiver usando Windows 8, Windows 7 ou Windows Vista, você pode usar as ferramentas de Entrada à caneta e Tinta para adicionar escrita manual e anotações ao seu trabalho.

Observação: Estas funções não estão disponíveis quando projetar de uma fonte de LAN.

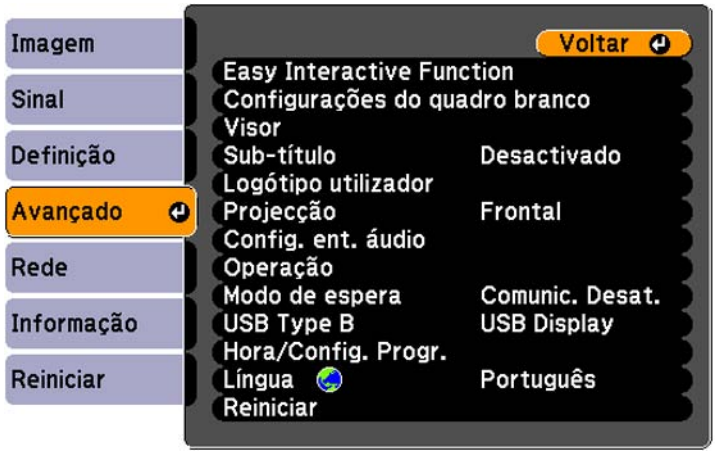
Ativação dos recursos Entrada à caneta e Tinta do Windows
Uso das funções Entrada à caneta e Tinta do Windows

Tema principal: Uso das canetas interativas

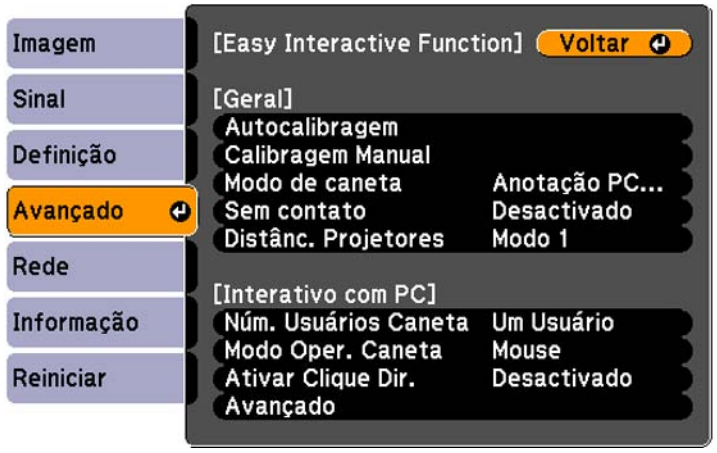
Ativação dos recursos Entrada à caneta e Tinta do Windows

Se você quiser usar os recursos de Entrada à caneta e Tinta no Windows 8, Windows 7 ou Windows Vista, você precisa ajustar as definições da caneta no menu Avançado.

1. Pressione o botão **Menu**, selecione o menu **Avançado** e pressione **Enter**.



2. Selecione a configuração **Easy Interactive Function** e aperte **Enter**.



3. Selecione **Núm. Usuários Caneta** e aperte **Enter**.
4. Selecione **Um Usuário** e aperte **Enter**.
5. Pressione **Esc** no controle remoto para retornar à tela Easy Interactive Function.
6. Selecione **Modo Oper. Caneta** e aperte **Enter**.
7. Selecione **Caneta** e aperte **Enter**.

Tema principal: Ferramentas de Entrada à caneta e Tinta do Windows

Uso das funções Entrada à caneta e Tinta do Windows

Se você estiver usando Windows 8, Windows 7 ou Windows Vista, você pode adicionar escrita manual e convertê-la em texto.

Se tiver o Microsoft Office 2003 ou posterior, você também pode usar a função Tinta para adicionar anotações manuscritas a um documento do Word, planilha Excel ou uma apresentação PowerPoint.

Observação: Nomes das opções para as funções de anotação podem variar dependendo da sua versão do Microsoft Office.

- Para abrir o Teclado Virtual em Windows 8, clique com o botão direito do mouse ou toque e segure na barra de tarefas, depois selecione **Barra de Ferramentas > Teclado Virtual**. Selecione o ícone de teclado na tela e depois selecione o ícone de caneta.

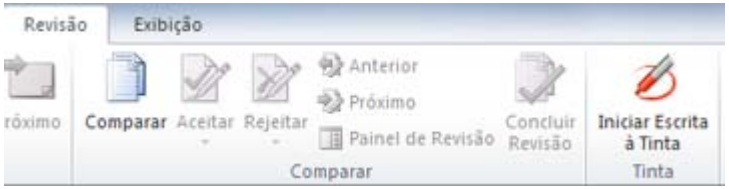
- Para abrir o painel de entrada do Tablet PC em Windows 7 ou Windows Vista, selecione **> Todos os programas > Acessórios > Tablet PC > Painel de Entrada do Tablet PC**.



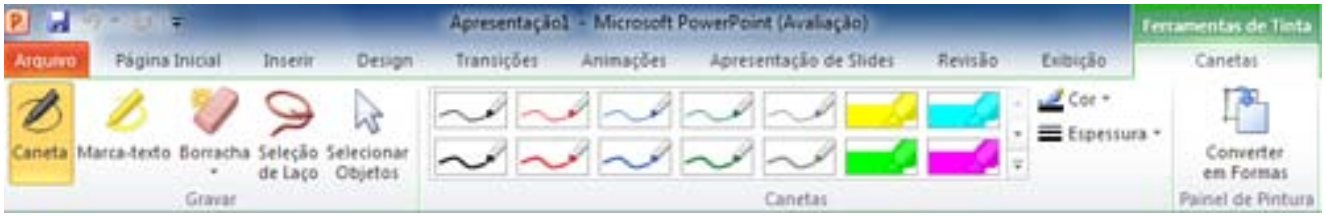
Você pode escrever na caixa usando a caneta, depois selecionar a partir de uma variedade de opções para editar e converter o texto.

- Para adicionar anotações em Tinta em aplicações Microsoft Office, selecione o menu **Revisão**, depois selecione **Iniciar Escrita à Tinta**.

Observação: Em Microsoft Word ou Excel, selecione a guia **Inserir** e depois clique em **Iniciar Escrita à Tinta**.



Você pode selecionar a partir de uma variedade de ferramentas de Tinta:



- Para fazer anotações nos seus slides do PowerPoint slides em modo Slideshow, aperte e segure a caneta contra a superfície de projeção para clicar com o botão direito e depois selecione **Ferramentas de Tinta > Canetas** a partir do menu pop-up.

  Observação: Isso também funciona no Windows XP.

Para mais informações sobre estas funcionalidades, consulte a Ajuda do Windows.

Tema principal: Ferramentas de Entrada à caneta e Tinta do Windows

Ajuste das definições de menu

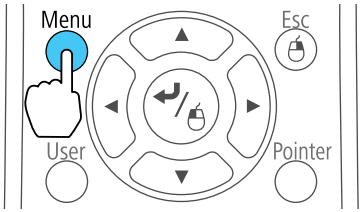
Siga as instruções nestas seções para acessar o sistema de menus do projetor e mudar as suas configurações.

Uso do sistema de menus do projetor
Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem
Configuração de sinal de entrada - menu Sinal
Configuração de opções do projetor - menu Definição
Configuração de opções do projetor - menu Avançado
Configuração de rede do projetor - menu Rede
Exibição da informação do projetor - menu Informação
Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

Uso do sistema de menus do projetor

Você pode usar os menus do projetor para ajustar as configurações que controlam como o seu projetor funciona. O projetor exibe os menus na tela.

1. Pressione o botão **Menu** no painel de controle ou no controle remoto.



Você vê a tela de menus exibindo as configurações do menu Imagem.



2. Aperte os botões de seta para cima e para baixo para navegar pelos menus listados à esquerda. As configurações para cada menu aparecem à direita.

   Observação: Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.

3. Para modificar as configurações no menu exibido, aperte **Enter**.
4. Aperte o botão de seta para cima ou para baixo para navegar pelas opções.
5. Modifique as configurações usando os botões listados na parte inferior das telas de menu.
6. Para retornar todas as configurações de menu aos seus valores originais, selecione **Reiniciar**.
7. Quando terminar de modificar as configurações em um menu, pressione **Esc**.
8. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

As configurações no menu Imagem permitem que você ajuste a qualidade da imagem para a fonte de entrada que estiver usando. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.



Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que a fonte esteja conectada e selecione-a.

Configuração	Opções	Descrição
Modo cor	Veja a lista disponível de modos de cor	Ajusta a nitidez das cores da imagem para vários tipos de imagem e ambientes.
Brilho	Diversos níveis disponíveis	Clareia ou escurece toda a imagem.
Contraste	Diversos níveis disponíveis	Ajusta a diferença entre as áreas claras e escuras da imagem.
Saturação da cor	Diversos níveis disponíveis	Ajusta a intensidade das cores da imagem.
Cor	Diversos níveis disponíveis	Ajusta o equilíbrio dos tons de verde a magenta da imagem.
Nitidez	Diversos níveis disponíveis	Ajusta a nitidez ou a suavidade dos detalhes da imagem.
Temp. abs. da cor (temperatura total da cor)	5000 a 10000 K (kelvin)	Define o tom de cor baseado na temperatura da cor.

Configuração	Opções	Descrição
Avançado	Várias opções disponíveis	Ajusta os níveis de gama e a intensidade de tons individuais na imagem
Íris Automática	**Activado** **Desactivado**	Ajusta a luminosidade projetada baseado no brilho da imagem quando certos modos de cor são selecionados.

Observação: A configuração **Brilho** não afeta o brilho da lâmpada. Ajuste a configuração de brilho da lâmpada em **Consumo de Energia**.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Referências relacionadas

Modos de cor disponíveis

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Normalmente, o projetor detecta e otimiza a configuração de sinal de entrada automaticamente. Se precisar personalizar as configurações, você pode usar o menu Sinal. Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada.



Observação: É possível restaurar as configurações de fábrica de **Posição**, **Alinhamento** e **Sinc.** apertando o botão **Auto** no controle remoto.

Para mudar as configurações para uma fonte de entrada, certifique-se de que a fonte esteja conectada e selecione-a.

Configuração	Opções	Descrição
Auto Ajuste	**Activado** **Desactivado**	Optimiza automaticamente a qualidade das imagens de computador (quando ativada).
Resolução	**Automático** **Modo Normal** **Largo**	Define a resolução do sinal de entrada se não for detectado automaticamente usando a opção **Automático**.
Alinhamento	Diversos níveis disponíveis	Ajuste este sinal para eliminar faixas verticais em imagens de computador.
Sinc.	Diversos níveis disponíveis	Ajuste este sinal para eliminar imagens de computador embaçadas ou piscado.
Posição	Para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita	Ajusta a localização da imagem na tela.
Progressivo	**Desactivado** **Vídeo** **Film/Auto**	Define se os sinais entrelaçados para progressivo devem ser convertidos para certos tipos de imagem de vídeo. **Desactivado**: para imagens em movimento. **Vídeo**: para a maioria das imagens de vídeo. **Film/Auto**: para filmes, gráficos de computador e animação.

Configuração	Opções	Descrição
Redução ruído	**Desactivado** **NR1** **NR2**	Reduz tremor em imagens analógicas em dois níveis.
Limite de Vídeo HDMI	**Normal** **Expandido** **Automático**	Configura o limite de vídeo para que ele corresponda à configuração do dispositivo conectado à porta de entrada HDMI. **Automático**: detecta o alcance de vídeo automaticamente **Expandido**: normalmente para imagens de computador; também pode ser selecionado se a imagem estiver muito escura **Normal**: normalmente para imagens que não sejam de computador; também pode ser selecionado se as áreas em preto da imagem estiverem muito claras
Limite de vídeo DisplayPort	**Normal** **Expandido** **Automático**	Configura o limite de vídeo para que ele corresponda à configuração do dispositivo conectado ao conector DisplayPort.
DisplayPort EQ	**1** **2**	Ajusta o nível do sinal de entrada para o dispositivo conectado ao conector DisplayPort. Modifique a configuração para reduzir interferência ou outros problemas de imagem.

Configuração	Opções	Descrição
Sinal entrada	**Automático** **RGB** **Componentes**	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de computador. **Automático**: detecta o sinal automaticamente. **RGB**: corrige a cor para entrada de computador/vídeo RGB. **Componentes**: corrige a cor para entrada de vídeo componente.
Sinal Vídeo	**Automático** Vários padrões de vídeo	Especifica o tipo de sinal das fontes de entrada conectadas às portas de vídeo. **Automático**: detecta o sinal automaticamente.
Aspecto	Veja a lista de razões de aspecto disponíveis	Define a relação de aspecto (relação de largura para altura da imagem) para a fonte de entrada selecionada.
Overscan	**Automático** **Desactivado** **4%** **8%**	Muda a relação da imagem projetada para tornar as bordas visíveis por uma percentagem selecionável ou automaticamente.

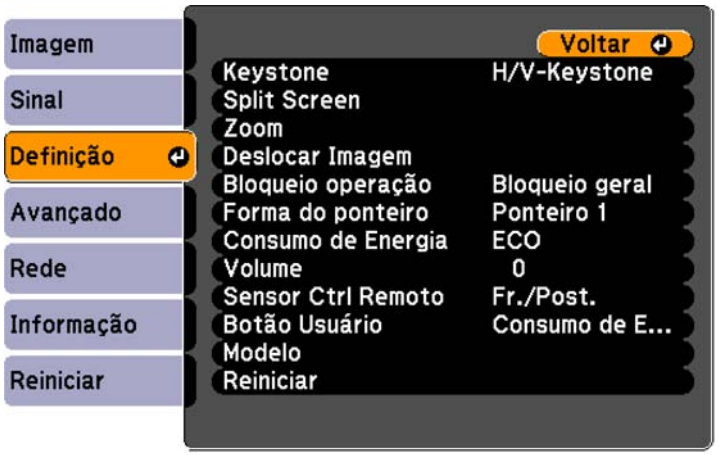
Tema principal: Ajuste das definições de menu

Referências relacionadas

Relações de aspecto da imagem disponíveis

Configuração de opções do projetor - menu Definição

As opções no menu Definição permitem que você personalize várias funções do projetor.



Definição	Opções	Descrição
Keystone	**H/V Keystone** **Quick Corner**	Ajusta o formato da imagem para que fique retangular (horizontal e verticalmente). **H/V Keystone**: permite que corrija manualmente os lados vertical e horizontal **Quick Corner**: selecione para corrigir o formato e o alinhamento da imagem usando uma exibição na tela.
Split Screen	**Tamanho da Tela** **Fonte** **Alternar Telas** **Fonte de Áudio**	Divide a área de visualização horizontalmente e exibe duas imagens lado a lado (aperte **Esc** para cancelar a exibição em tela dividida).
Zoom	Uma variedade de níveis estão disponíveis	Ajusta o tamanho da imagem projetada
Deslocar Imagem	Uma variedade de posições disponíveis	Ajusta a posição da imagem projetada

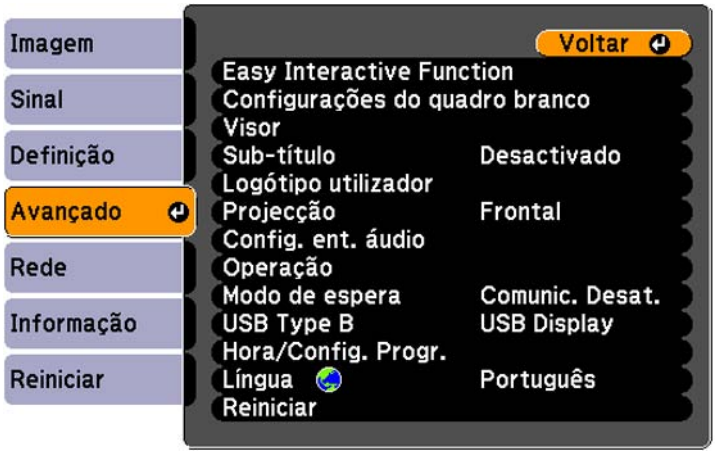
Definição	Opções	Descrição
Bloqueio operação	**Bloqueio geral** **Bloqueio operação** **Desactivado**	Controla a trava de botões do projetor para segurança do equipamento. **Bloqueio geral**: trava todos os botões. **Bloqueio operação**: trava todos os botões, com exceção do botão de alimentação. **Desactivado**: nenhum botão é travado.
Forma do ponteiro	Três formatos disponíveis	Muda o formato do ponteiro do controle remoto.
Consumo de Energia	**Normal** **ECO**	Seleciona o modo de brilho da lâmpada do projetor. **Normal**: define o brilho máximo da lâmpada. **ECO**: reduz o brilho da lâmpada e o barulho do ventilador, e economiza energia e vida da lâmpada.
Volume	Uma variedade de níveis estão disponíveis	Ajusta o volume do sistema de alto-falantes externos ou do projetor.
Sensor Ctrl Remoto	**Frontal** **Posterior** **Fr./Post.** **Desactivado**	Limita a recepção de sinais do controle remoto pelos receptores do projetor. **Desactivado**: deixa todos os receptores desativados

Definição	Opções	Descrição
Botão Usuário	**Consumo de Energia** **Informação** **Progressivo** **Sub-título** **Testar modelo** **Resolução** **Tela de Modelo** **Autocalibragem**	Designa a opção de menu para o botão **User** no controle remoto para acesso em um toque.
Modelo	**Tela de Modelo** **Tipo de Modelo** **Modelo de Usuário** **Testar Modelo**	Seleciona várias opções de modelo de exibição. **Tela de Modelo**: permite que você exiba o tipo de modelo selecionado na tela para auxiliar na apresentação. **Tipo de Modelo**: seleciona o tipo de grade ou linha para exibir. **Modelo de Usuário**: captura de uma tela projetada e a salva como um modelo para exibição. **Testar Modelo**: exibe um padrão de teste para ajudar com o foco e o zoom, e com a correção do formato da imagem.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

As configurações no menu Avançado permitem que personalize várias opções que controlam a operação do projetor.


Imagem
Sinal
Definição
Avançado
Rede
Informação
Reiniciar
Voltar
Easy Interactive Function
Configurações do quadro branco
Visor
Sub-título
Desactivado
Logótipo utilizador
Projecção
Frontal
Config. ent. áudio
Operação
Modo de espera
Comunic. Desat.
USB Type B
USB Display
Hora/Config. Progr.
Língua
Português
Reiniciar

Configuração	Opções	Descrição
Easy Interactive Function	**Autocalibragem** **Calibragem Manual** **Modo de caneta** **Sem contato** **Distânc. Projetores** **Núm. Usuários Caneta** **Modo Oper. Caneta** **Ativar Clique Dir.** **Avançado**	As opções de **Calibragem Auto** e **Calibragem Manual** iniciam a calibragem **Modo de caneta**: seleciona **Anotação PC Free** ou **Interativo com PC** **Sem contato**: permite que desative esta função **Distânc. Projetores**: ajusta a operação da caneta quando usar múltiplos projetores na mesma sala. Se a operação da caneta estiver instável, tente mudar de modo. **Núm. Usuários Caneta**: seleciona **Um Usuário** (para compatibilidade com as funções Windows Tablet PC e Tinta) ou **Dois Usuários** **Modo Oper. Caneta**: seleciona o modo **Mouse** ou **Caneta** quando um usuário para a caneta é selecionado **Ativar Clique Dir.**: permite que um aperto mais longo da caneta seja interpretado como um clique com o botão direito do mouse, quando o modo de mouse está selecionado **Avançado**: permite que você atribua **Clique Dir.** ou **Clique Esq.** para **Ponta da Caneta** e que selecione **Autoajuste da Área** ou **Ajuste Man. da Área**

Configuração	Opções	Descrição
Configurações do quadro branco	Acessa menus adicionais de quadro branco	Faz suas configurações de quadro branco
Visor	**Mensagem** **Visualizar fundo** **Ecrã inicial** **A/V Mute** **Guia Bar. ferram. can.** **Ícone do Modo can.**	Seleciona várias opções de exibição. **Mensagem**: controla se as mensagens são exibidas na tela. **Visualizar fundo**: seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando nenhum sinal é recebido. **Ecrã inicial**: determina se uma tela especial aparece quando o projetor é ligado. **A/V Mute**: seleciona a cor da tela ou o logotipo que aparece quando A/V Mute está ativado. **Guia Bar. ferram. can.**: controla se a guia é sempre exibida em modo de anotação **Ícone do Modo can.**: controla a exibição e posição do ícone da caneta no modo de computador interativo
Sub-título	**Desactivado** **CC1** **CC2**	Controla o uso de sub-títulos e seleciona o tipo de legenda (legendas só são visíveis para sinais NTSC conectados através de portas **S-Video** ou **Video**)
Logótipo utilizador	–	Cria uma tela que o projetor exibe para se identificar e aumentar a segurança.

Configuração	Opções	Descrição
Projecção	**Frontal** **Frontal/Cabeça p/ Baixo** **Posterior** **Posterior/Cabeça p/ Baixo**	Seleciona a posição do projetor com relação à tela para que a imagem fique orientada corretamente (configurações de projeção traseira não podem ser usadas com canetas interativas).
Config. ent. áudio	**Entrada Audio** **Ent. áudio DisplayPort** **Entrada Audio HDMI**	Selecione a fonte de entrada de áudio para várias fontes de imagem: **Entrada Audio** seleciona a fonte de áudio quando a fonte de imagem é **Computador**, **Vídeo** ou **USB-B** (se não configurado como **Automático**); **Audio1**, **Audio2** ou **Audio3** selecionam a porta especificada independente da fonte de entrada
Operação	**Direct Power On** **Modo Repouso** **Hora Modo Repouso** **Modo Alta Altitude**	Seleciona várias opções de operação. **Direct Power On**: permite que ligue o projetor sem apertar o botão de energia. **Modo Repouso**: desliga automaticamente o projetor depois de um período de inatividade. **Hora Modo Repouso**: determina o intervalo de Modo Repouso. **Modo Alta Altitude**: regula a temperatura de operação do projetor em altitudes maiores do que 1500 m (4921 pés).

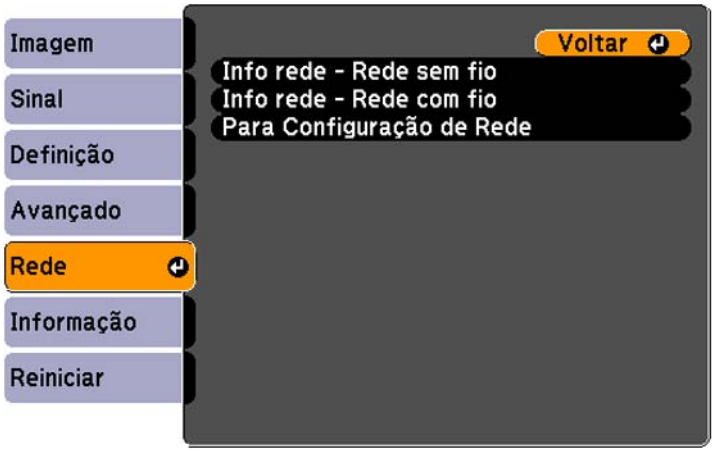
Configuração	Opções	Descrição
Modo de espera	**Economia energia** **Espera em rede** **Espera de A/V**	Seleciona o seguinte quando o projetor está no modo de espera (desligado): **Economia energia**: economiza energia desativando as funções de Modo de espera **Espera em rede**: permite que monitore o projetor em rede **Espera de A/V**: permite que reproduza áudio em um alto-falante externo, altere o volume através da rede e envie sinais de computador para um monitor externo
USB Type B	**Easy Interactive Function** **USB Display/Easy Interactive Function** **Rato sem Fios/USB Display**	Seleciona o que acontece quando você conecta seu computador à porta **USB-B** do projetor **Easy Interactive Function** permite que você use as canetas interativas com o seu computador **USB Display/Easy Interactive Function**: permite visualização da imagem do seu computador através da porta USB e uso das canetas interativas com o seu computador (não recomendado) **Rato sem Fios/USB Display** permite que você use o recurso de mouse sem fio e de exibição de imagem do seu computador através da porta USB (interatividade não disponível

Configuração	Opções	Descrição
Hora/Config. Progr.	Acessa menus adicionais	Configura a data e hora e agenda certas operações do projetor para que aconteçam automaticamente
Língua	Vários idiomas disponíveis	Seleciona o idioma do menu do projetor e das mensagens (não é modificado pela opção **Reiniciar**).

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Configuração de rede do projetor - menu Rede

As configurações no menu Rede permitem que veja a informação de rede e configure o projetor para monitoramento e controle em uma rede.



Configuração	Opções	Descrição
Info rede - Rede sem fio	**Modo de ligação** **Nível da antena** **Nome do projector** **SSID** **DHCP** **Endereço IP** **Máscara sub-rede** **Endereço gateway** **Endereço MAC** **Código de região**	Exibe o estado da rede sem fio e detalhes.
Info rede - Rede com fio	**Nome do projector** **DHCP** **Endereço IP** **Máscara sub-rede** **Endereço gateway** **Endereço MAC**	Exibe o estado da rede com fios e outros detalhes.
Para Configuração de Rede	Acessa menus adicionais de rede	Configura as opções de rede.

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Exibição da informação do projetor - menu Informação

Você pode exibir informação a respeito do projetor e das fontes de entrada se acessar o menu Informação. No entanto, você não pode mudar configurações no menu.



Observação: Os parâmetros disponíveis dependem da fonte de entrada selecionada. O temporizador da lâmpada não registrará o tempo de uso até que seja utilizado por, no mínimo, 10 horas.

Item de informação	Descrição
Horas da Lâmpada	Exibe o número de horas (**H**) que a lâmpada foi usada nos modos de consumo de energia **Normal** e **ECO**; se a informação aparecer em amarelo, obtenha uma lâmpada original Epson para substituição.
Fonte	Exibe o nome da porta à qual a fonte de entrada está conectada.
Sinal entrada	Exibe a configuração do sinal de entrada na fonte de entrada atual.
Resolução	Exibe a resolução da fonte de entrada atual.
Sinal Vídeo	Exibe o formato do sinal de entrada de vídeo na fonte de entrada atual.
Taxa renovação	Exibe a taxa de renovação da fonte de entrada atual.
Info sinc	Fornece informações que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Estado	Fornece informações sobre os problemas do projetor que podem ser necessárias ao técnico de manutenção.
Número de Série	Exibe o número de série do projetor.

Item de informação	Descrição
Event ID	Exibe o número de ID do evento que corresponde a um problema específico do projetor; veja a lista de códigos de ID de evento.

Lista de ID de evento

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Referências relacionadas

Especificações da lâmpada do projetor

Lista de ID de evento

Se a opção **ID de evento** no menu Info exibir um número de código, consulte a lista de códigos de identificação de evento para a solução do problema do projetor associado ao código.

ID de evento	Causa e solução
0432	O programa EasyMP Network Projection não foi iniciado. Desligue o projetor e ligue-o novamente.
0435	
0434	Comunicação em rede instável. Verifique o status de comunicação em rede, aguarde alguns instantes e tente se conectar à rede novamente.
0482	
0484	
0485	
0433	Não é possível exibir as imagens transferidas. Reinicie o programa EasyMP Network Projection.
0481	A comunicação com o computador foi desconectada. Reinicie o programa EasyMP Network Projection.
0483	O programa EasyMP Network Projection parou inesperadamente. Verifique o status de comunicação em rede e desligue e ligue o projetor novamente.
04FE	
0479	Ocorreu um erro de sistema do projetor. Desligue e ligue o projetor novamente.
04FF	
0891	Não é possível encontrar um ponto de acesso com o mesmo SSID. Configure o seu computador, ponto de acesso e projetor no mesmo SSID.

ID de evento	Causa e solução
0892	O tipo de autenticação WPA/WPA2 não corresponde. Certifique-se de que as configurações de segurança da rede sem fio estão corretas.
0893	O tipo de criptografia WEP/TKIP/AES não corresponde. Certifique-se de que as configurações de segurança da rede sem fio estão corretas.
0894	A comunicação com o ponto de acesso não autorizado foi desconectada. Entre em contato com o seu administrador de rede.
0898	A obtenção do DHCP não teve sucesso. Certifique-se de que o servidor DHCP está funcionando corretamente. Se você não estiver usando DHCP, desligue a configuração do **DHCP** nos menus de rede.
0899	Ocorreu um erro de comunicação. Tente reiniciar o programa EasyMP Network Projection e reinicie o seu projetor. Se o problema persistir, entre em contato com a Epson para obter ajuda.
089A	O tipo de autenticação EAP do projetor não corresponde à rede. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.
089B	A autenticação do servidor EAP falhou. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.
089C	A autenticação do cliente EAP falhou. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.
089D	Troca de chave falhou. Cheque as configurações de segurança da LAN sem fio e certifique-se de que o certificado de segurança está instalado corretamente.
0B01	O armazenamento interno não pôde ser detectado corretamento. Execute **Excluir todos os dados internos** (Menu Básico sob Configurações do quadro branco). Desligue o projetor, desconecte o cabo de eletricidade, depois reconecte e ligue novamente o projetor. Se o problema persistir, entre em contato com a Epson para obter ajuda.
0BFF	Um erro ocorreu na função de quadro branco. Reinicie o projetor.

Tema principal: Exibição da informação do projetor - menu Informação

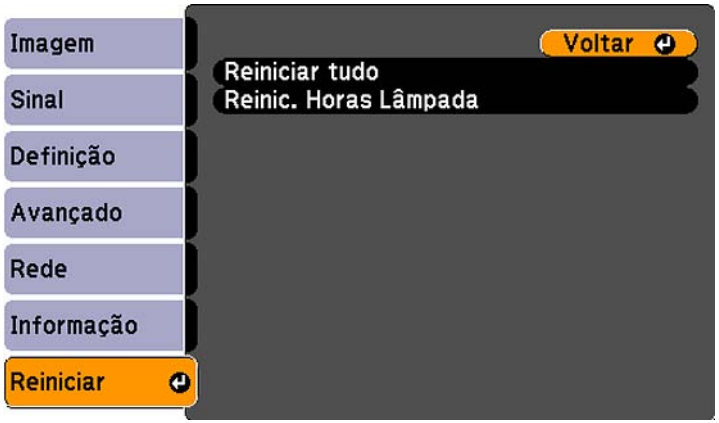
Referências relacionadas

Onde obter ajuda

Opções de restabelecimento do projetor - menu Reiniciar

Você pode retornar a maioria das configurações do projetor aos valores iniciais usando a opção **Reiniciar tudo** no menu Reiniciar.

Você também pode retornar o contador de uso da lâmpada para zero quando substituir a lâmpada se usar a opção **Reinic. Horas Lâmpada**.



Não é possível pode restabelecer as seguintes configurações usando a opção **Reiniciar tudo**:

- Sinal entrada
- Logótipo utilizador
- Língua
- Itens do menu Rede
- Horas da Lâmpada
- Palavra-passe
- Botão Usuário

Tema principal: Ajuste das definições de menu

Manutenção e transporte do projetor

Siga as instruções nestas seções para fazer a manutenção e transportar o seu projetor.

Manutenção do projetor
Transporte do projetor

Manutenção do projetor

O seu projetor precisa de pouca manutenção para continuar funcionando da melhor maneira possível.

Pode ser necessário limpar a janela de projeção e o sensor de obstáculo periodicamente, além de limpar o filtro de ar e as aberturas de exaustão para prevenir que o projetor sobreaqueça se a ventilação ficar bloqueada.

As únicas peças que você deve substituir são a lâmpada, o filtro de ar, as pilhas e pontas da caneta, e as pilhas do controle remoto. Se alguma outra parte precisar de substituição, entre em contato com a Epson ou com um técnico autorizado Epson.

Aviso: Antes de limpar qualquer parte do projetor, desligue-o e desconecte o cabo de alimentação. Nunca abra nenhuma tampa do projetor, exceto nos casos especificamente explicados neste manual. A voltagem elétrica presente no projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves.

Aviso: Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

Limpeza da janela de projeção
Limpeza do sensor de obstáculo
Limpeza do gabinete do projetor
Manutenção do filtro de ar e do exaustor
Manutenção da lâmpada do projetor
Substituição das pilhas do controle remoto
Substituição da pilha da caneta
Substituição da ponta da caneta
Substituição das pilhas da unidade de controle

Tema principal: Manutenção e transporte do projetor

Limpeza da janela de projeção

Limpe a janela de projeção periodicamente ou quando houver poeira ou manchas da superfície.

- Para remover poeira ou manchas, limpe a janela de projeção cuidadosamente com papel próprio para limpeza de lentes.
- Para remover manchas, umedeça um pano macio sem fiapos com uma solução para a limpeza de lentes e passe delicadamente sobre a janela de projeção.

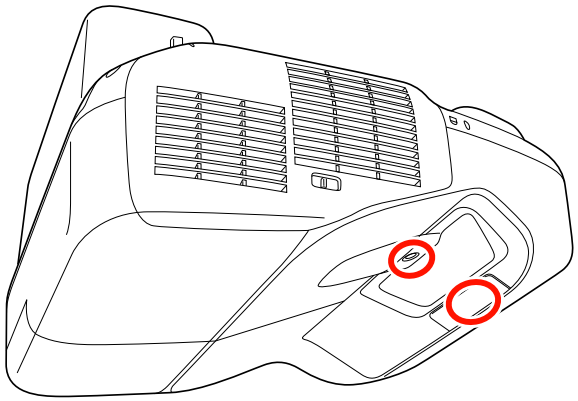
  Aviso: Não use um limpador de lentes que contenha gás inflamável. O calor elevado gerado pela lâmpada do projetor pode causar um incêndio.

  Cuidado: Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.

Tema principal: Manutenção do projetor

Limpeza do sensor de obstáculo

Limpe o vidro do projetor sensor de obstáculo (circulado em vermelho) periodicamente, ou caso veja uma mensagem pedindo que remova quaisquer obstáculos que estejam interferindo com a área de projeção.



- Para remover poeira ou manchas, limpe o sensor de obstáculo cuidadosamente com papel próprio para limpeza de lentes.

- Para remover manchas, umedeça um pano macio sem fiapos com uma solução para a limpeza de lentes e passe delicadamente sobre o sensor de obstáculo.

  Aviso: Não use um limpador de lentes que contenha gás inflamável. O calor elevado gerado pela lâmpada do projetor pode causar um incêndio.

  Cuidado: Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.

Tema principal: Manutenção do projetor

Limpeza do gabinete do projetor

Antes de limpar o gabinete, desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

- Para remover pó ou sujeira, limpe a superfície externa com um pano macio, seco e sem fiapos.
- Para remover sujeira mais difícil, use um pano umedecido com água e sabão. Não borrife líquidos diretamente no projetor.

  Cuidado: Não utilize cera, álcool, benzina, diluente de tinta ou outros produtos químicos para limpar o projetor. Esses produtos podem danificar o gabinete. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.

Tema principal: Manutenção do projetor

Manutenção do filtro de ar e do exaustor

Fazer a manutenção do filtro com regularidade é importante para manter o seu projetor. O seu projetor Epson foi concebido com um filtro de fácil acesso e que pode ser substituído pelo usuário, para proteger o seu projetor e tornar a manutenção fácil O intervalo de manutenção de filtro dependerá do ambiente.

Se a manutenção não for feita com regularidade, o seu projetor Epson lhe notificará quando a temperatura dentro do projetor alcançar um nível alto. Não espere até que esse aviso apareça para fazer a manutenção do filtro do projetor, pois a exposição prolongada a altas temperaturas pode reduzir a vida útil do seu projetor ou da lâmpada.

Danos devido a não-execução da manutenção adequada do projetor ou do filtro podem não ser cobertos pela garantia do projetor ou da lâmpada.

Limpeza do filtro de ar e do exaustor

Substituição do filtro de ar

Tema principal: Manutenção do projetor

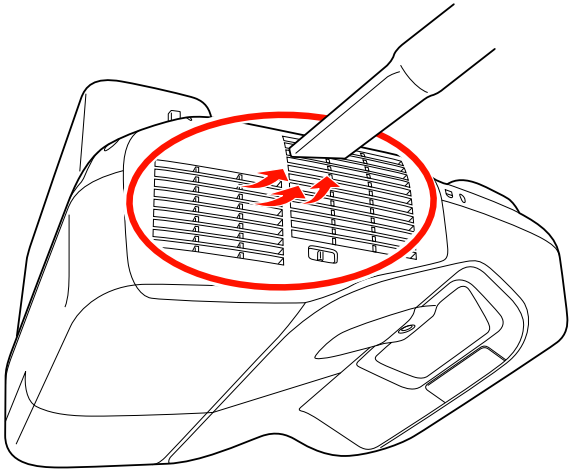
Referências relacionadas

Luzes de estado do projetor

Limpeza do filtro de ar e do exaustor

Limpe o filtro de ar do projetor ou as aberturas de exaustão se ficarem empoeirados, ou caso veja uma mensagem pedindo que sejam limpos.

1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Remova cuidadosamente a poeira usando um aspirador de pó pequeno específico para computadores, ou uma escova macia (como um pincel de pintura).



Observação: Você pode remover o filtro de ar para limpar os dois lados dele. Não lave o filtro de ar na água, ou use qualquer detergente ou solvente para limpá-lo.

Cuidado: Não use ar comprimido. Os gases podem deixar resíduos ou empurrar poeira e detritos nas peças óticas do projetor e outras áreas sensíveis.

3. Se for difícil remover a poeira ou se o filtro de ar estiver danificado, substitua-o.

Tema principal: Manutenção do filtro de ar e do exaustor

Substituição do filtro de ar

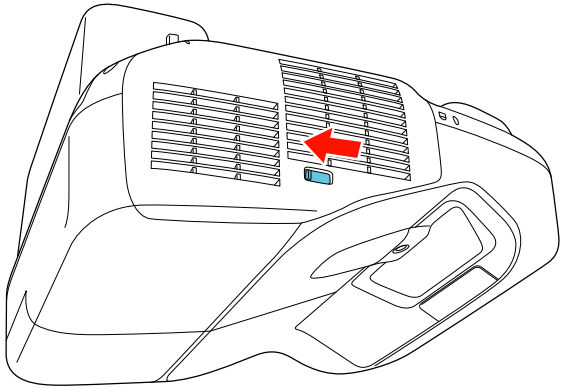
É necessário substituir o filtro de ar nestas situações:

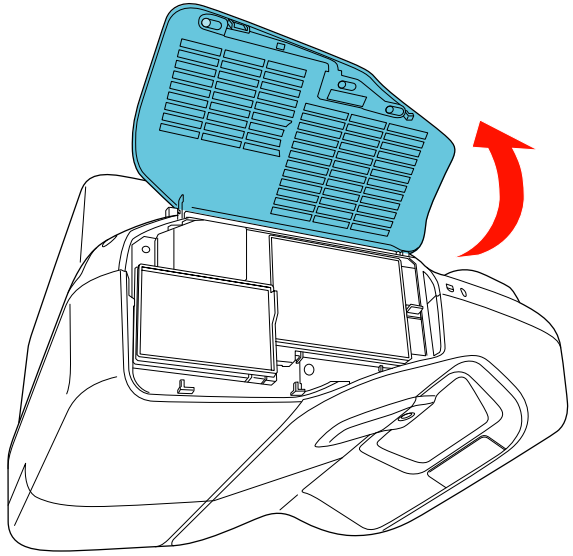
- Se depois de limpar o filtro de ar, aparecer uma mensagem pedindo que limpe-o ou substitua-o.
- O filtro de ar está danificado ou rasgado.

Você pode substituir o filtro de ar enquanto o projetor estiver montado na parede ou no teto.

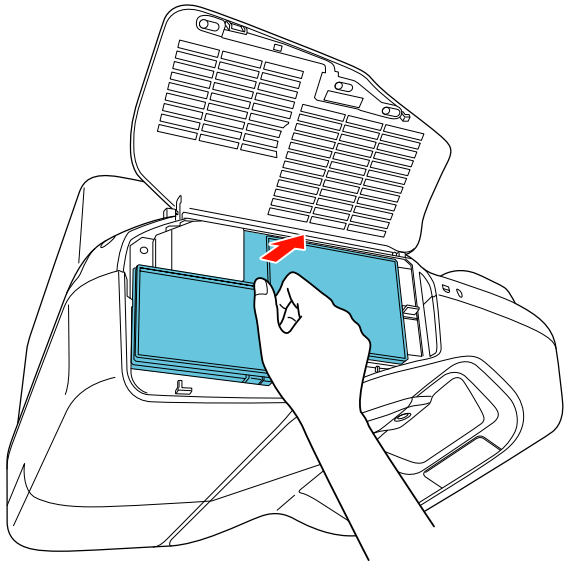
1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.

2. Deslize a trava da tampa do filtro de ar e abra a tampa.



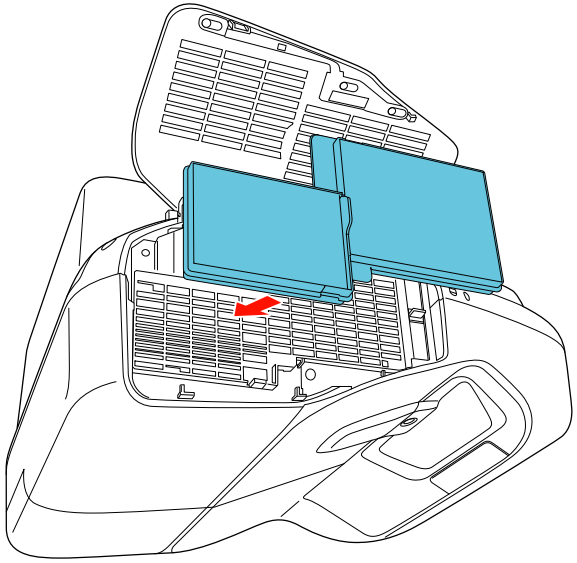


3. Remova o filtro de ar do projetor.

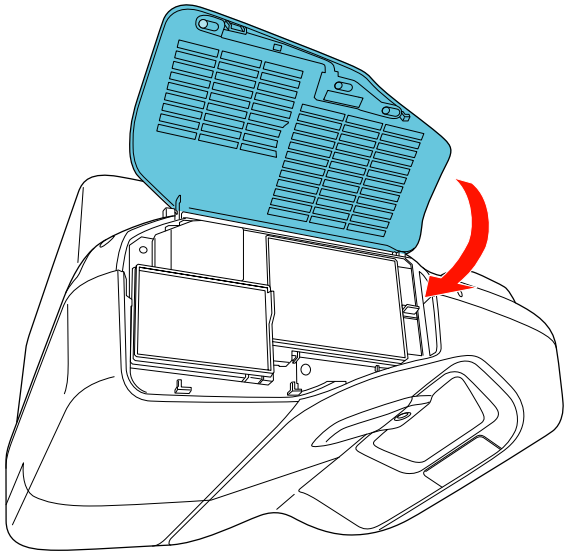


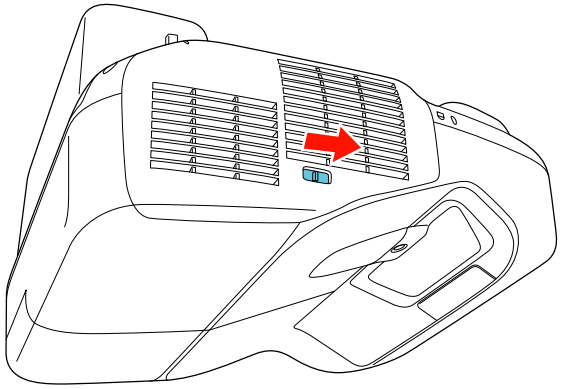
Observação: Os filtros de ar contêm polipropileno. Desfaça-se dos filtros de ar usados de acordo com as regulamentações locais.

4. Coloque o novo filtro de ar no projetor como mostrado.



5. Feche a tampa do compartimento do filtro de ar.





Tema principal: Manutenção do filtro de ar e do exaustor

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de substituição

Manutenção da lâmpada do projetor

O projetor conta o número de horas de uso da lâmpada e exibe esta informação no sistema de menus do projetor.

Substitua a lâmpada assim que for possível quando acontecer o seguinte:

- A imagem projetada ficar mais escura ou começar a se deteriorar.
- Uma mensagem aparecer quando você liga o projetor pedindo que substitua a lâmpada.
- A luz da lâmpada do projetor pisca na cor laranja.

Substituição da lâmpada
Reinicialização do temporizador da lâmpada

Tema principal: Manutenção do projetor

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado
Exibição da informação do projetor - menu Informação
Especificações da lâmpada do projetor
Equipamento opcional e peças de substituição

Substituição da lâmpada

Antes de substituir a lâmpada, deixe o projetor esfriar por pelo menos uma hora para que a lâmpada não esteja quente.

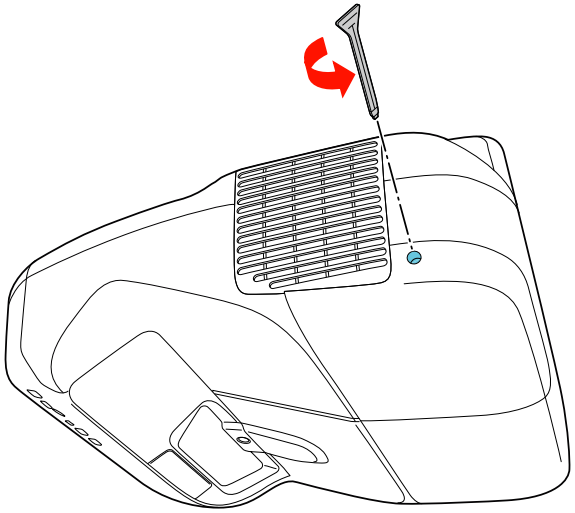
Aviso: Deixe a lâmpada esfriar completamente antes de substituí-la para evitar ferimentos.

Você pode substituir a lâmpada enquanto o projetor estiver montado na parede ou no teto.

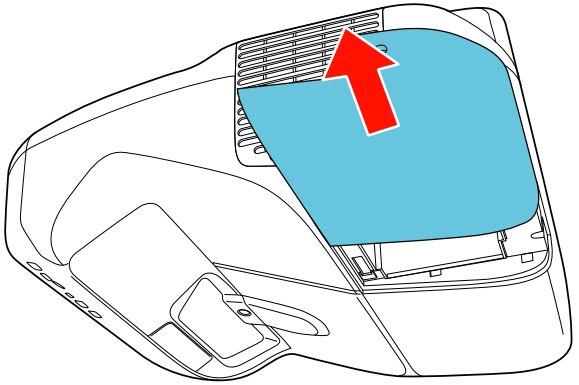
1. Desligue o projetor e desconecte o cabo de alimentação.
2. Permita que a lâmpada do projetor esfrie por pelo menos uma hora.

   Aviso: Se a lâmpada estiver quebrada, fragmentos de vidro podem estar soltos dentro do compartimento da lâmpada. Tenha cuidado ao remover vidro quebrado para evitar ferimentos. Se o projetor estiver montado na parede ou no teto, fique para o lado, para o caso da lâmpada estar quebrada.

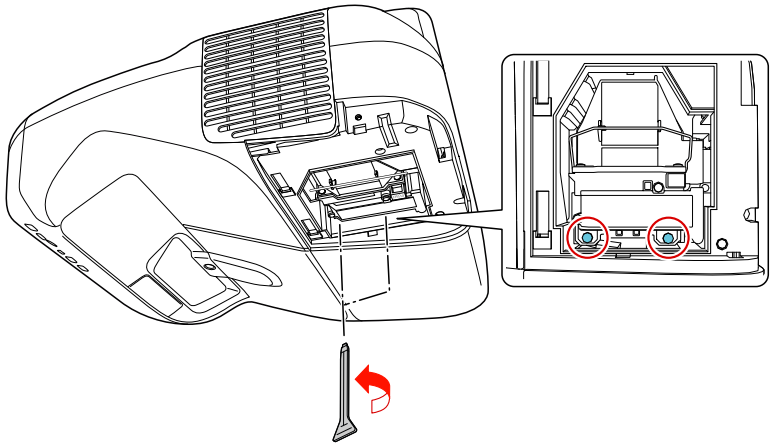
3. Use a chave de fenda incluída com a lâmpada de substituição para soltar o parafuso que segura a tampa da lâmpada.



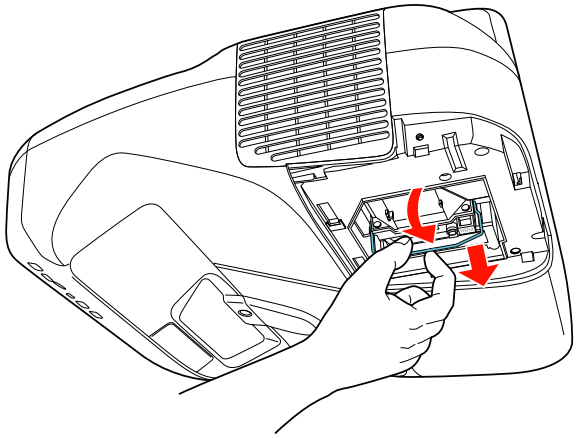
4. Retire a tampa da lâmpada.



5. Solte os parafusos que prendem a lâmpada ao projetor. Os parafusos não saem totalmente.



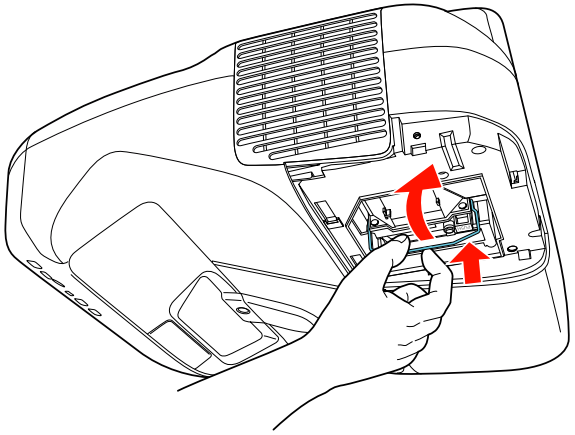
6. Levante o prendedor da lâmpada e remova-a com cuidado para fora do projetor.



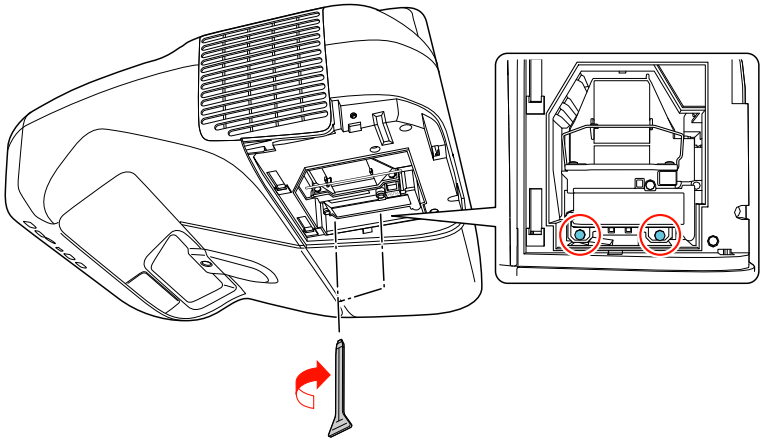
Observação: ⓗg A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não jogue no lixo comum.

7. Insira a nova lâmpada no projetor cuidadosamente, ao longo do trilho de guia. Caso não se encaixe com facilidade, verifique se está na posição certa. Abaixe a alça.

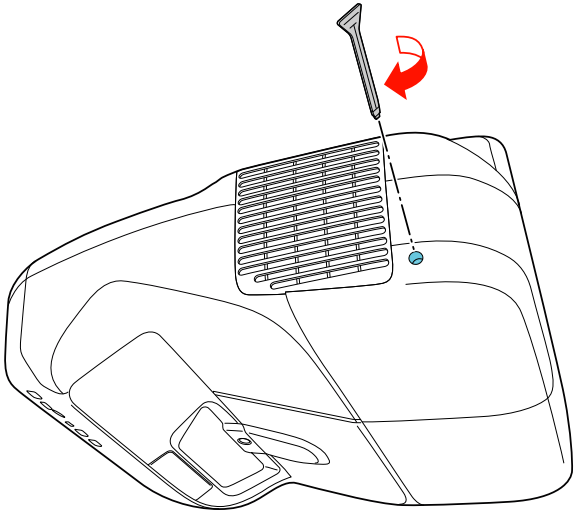
   Cuidado: Não toque em nenhuma parte de vidro para evitar que a lâmpada falhe prematuramente.



8. Aperte os parafusos para fixar a lâmpada.



9. Recoloque a tampa da lâmpada e aperte o parafuso para prendê-la no lugar.



Observação: Certifique-se de que a tampa da lâmpada esteja instalada firmemente ou a lâmpada não acenderá.

Reinicie o contador da lâmpada para que ele conte o tempo de uso da nova lâmpada.

Tema principal: Manutenção da lâmpada do projetor

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de substituição

Tarefas relacionadas

Reinicialização do temporizador da lâmpada

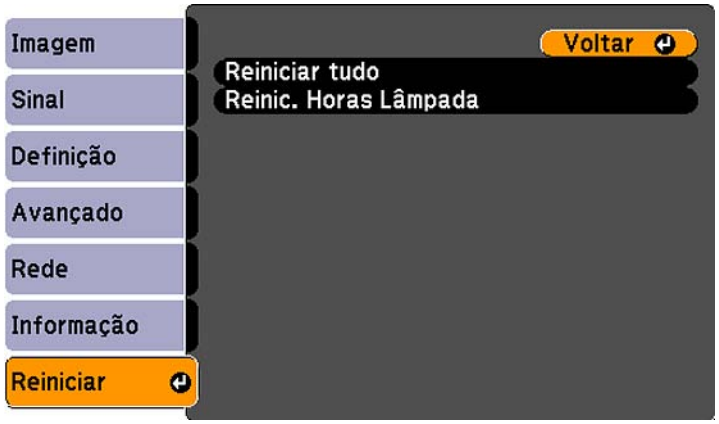
Reinicialização do temporizador da lâmpada

Você precisa reiniciar o contador da lâmpada depois de substitui-la para eliminar a mensagem de substituição e para que a contagem de uso seja correta.

Observação: Não reinicie o temporizador da lâmpada se não a tiver substituído para evitar informação incorreta de uso.

1. Ligue o projetor.

2. Pressione o botão **Menu**.
3. Selecione o menu **Reiniciar** e pressione **Enter**.



4. Selecione **Reinic. Horas Lâmpada** e pressione **Enter**.

   Você verá uma mensagem perguntando se deseja reiniciar as horas da lâmpada.
5. Selecione **Sim** e pressione **Enter**.
6. Pressione **Menu** ou **Esc** para sair do sistema de menus.

Tema principal: Manutenção da lâmpada do projetor

Tarefas relacionadas

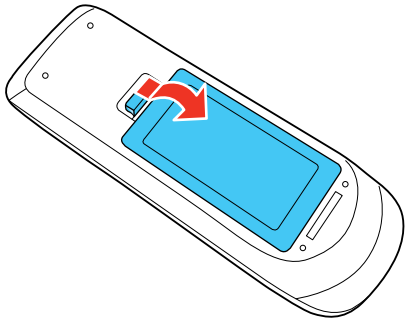
Substituição da lâmpada

Substituição das pilhas do controle remoto

O controle remoto utiliza duas pilhas alcalinas ou de manganês de tamanho AA. Troque as pilhas assim que a carga acabar.

Cuidado: Use apenas o tipo de pilhas especificado neste manual. Não instale pilhas de tipos diferentes, ou misture pilhas novas e velhas.

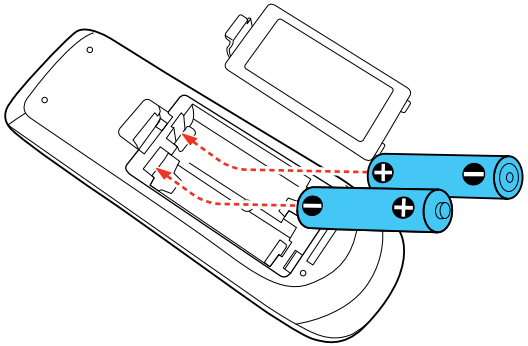
1. Abra a tampa do compartimento de pilhas conforme mostrado.



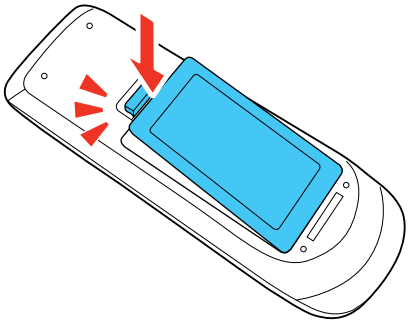
2. Remova as pilhas velhas.

   Aviso: Se o fluido da pilha tiver vazado, limpe a área com um pano macio e evite que suas mãos entrem em contato com o fluido. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente para evitar ferimentos.

3. Coloque as pilhas com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.



4. Feche a tampa do compartimento de pilhas, pressionando-a até ouvir um clique.



Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças, elas podem causar sufocamento e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: Manutenção do projetor

Referências relacionadas

Operação do controle remoto

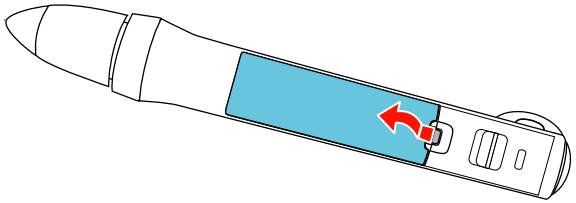
Substituição da pilha da caneta

Cada caneta utiliza uma pilha AA alcalinas ou uma pilha recarregável Sanyo Eneloop. Troque a pilha assim que a carga acabar.

Quando a pilha está fraca, a luz da caneta pisca quando você liga o botão. Quando a bateria se esgota, a luz da caneta se apaga.

Cuidado: Use apenas os tipos de pilha especificados neste manual.

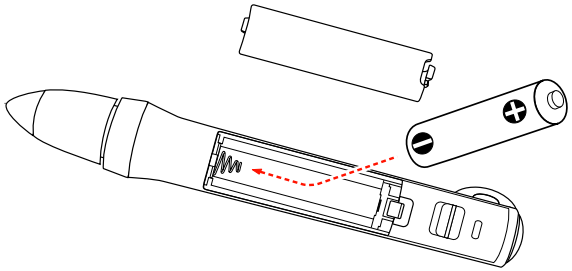
1. Abra a tampa do compartimento da pilha conforme mostrado.



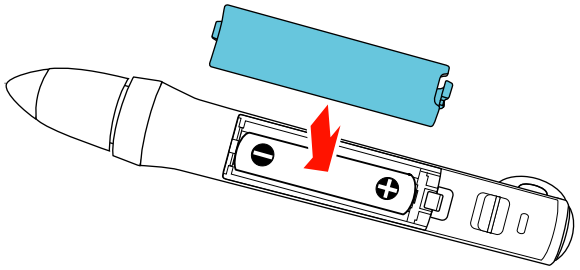
2. Remova a pilha velha.

   Aviso: Se o fluido da pilha tiver vazado, limpe a área com um pano macio e evite que suas mãos entrem em contato com o fluido. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente para evitar ferimentos.

3. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.



4. Recoloque a tampa do compartimento da pilha, pressionando-a até que ela feche fazendo um som de "clique".



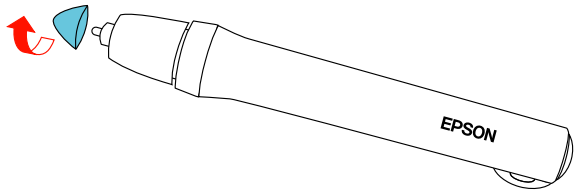
   Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças, elas podem causar sufocamento e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: Manutenção do projetor

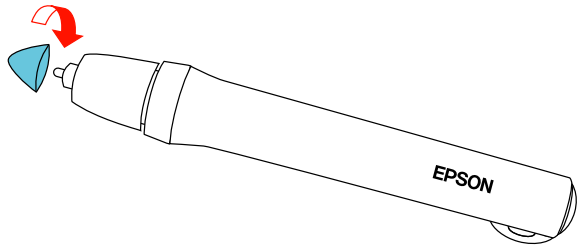
Substituição da ponta da caneta

Se a ponta da caneta for danificada ou não funcionar corretamente, você pode substituí-la.

1. Torça a ponta da caneta para removê-la.



2. Torça a nova ponta para encaixá-la.



Tema principal: Manutenção do projetor

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de substituição

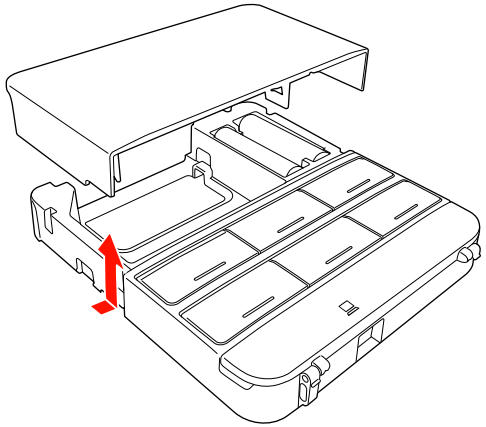
Substituição das pilhas da unidade de controle

Se a unidade de controle parar de funcionar depois de ter sido usada por um certo tempo, pode ser necessário trocar as pilhas. A unidade de controle usa duas pilhas AA alcalinas.

Cuidado: Use apenas os tipos de pilha especificados neste manual.

Observação: Se você tiver o conjunto de cabo opcional do controle remoto (ELPDC28), você pode usá-lo ao invés das pilhas para alimentar a unidade de controle.

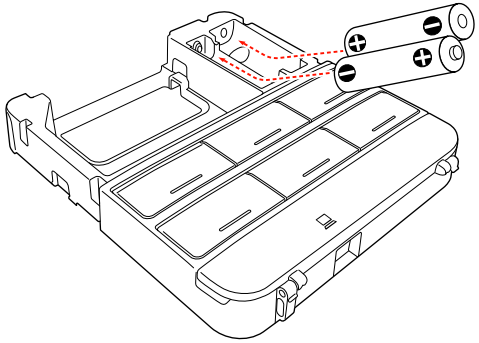
1. Remova a tampa superior da unidade de controle, alavancando-a conforme mostrado.



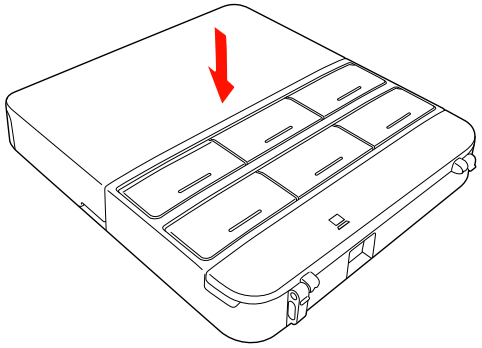
2. Remova as pilhas velhas.

   Aviso: Se o fluido da pilha tiver vazado, limpe a área com um pano macio e evite que suas mãos entrem em contato com o fluido. Se o fluido entrar em contato com suas mãos, lave-as imediatamente para evitar ferimentos.

3. Coloque a pilha com as extremidades marcadas como **+** e **–** na posição mostrada.



4. Recoloque a tampa e pressione-a até que ela feche fazendo um som de "clique".



Aviso: Desfaça-se das pilhas usadas de acordo com as regulamentações locais. Não exponha as pilhas ao calor ou ao fogo. Mantenha as pilhas fora do alcance das crianças, elas podem causar sufocamento e são muito perigosas se ingeridas.

Tema principal: Manutenção do projetor

Referências relacionadas

Equipamento opcional e peças de substituição

Transporte do projetor

O projetor contém peças de precisão e algumas delas são de vidro. Siga estas instruções para transportar ou despachar o projetor com segurança:

- Remova os equipamentos conectados ao projetor.
- Ao transportar o projetor por uma longa distância ou como bagagem despachada, embale-o em uma caixa firme com amortecimento em torno dele e marque a caixa como "Frágil".
- Quando despachar o projetor para conserto, coloque-o em sua embalagem original, se possível, ou use materiais equivalentes com proteção ao redor do projetor. Marque a caixa como “Frágil”.

Observação: A Epson não se responsabiliza por qualquer dano ocorrido durante o transporte.

Tema principal: Manutenção e transporte do projetor

Solução de problemas

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do projetor.

Dicas para problemas de projeção
Luzes de estado do projetor
Uso da ajuda do projetor
Resolução de problemas de imagem ou som
Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto
Resolução de problemas de interatividade
Resolução de problemas de rede
Onde obter ajuda

Dicas para problemas de projeção

Se o projetor não estiver funcionando corretamente, tente desligá-lo e desconectá-lo. Em seguida, conecte novamente o cabo e ligue o projetor.

Se isso não resolver o problema, verifique o seguinte:

- As luzes no projetor podem indicar o problema.
- O sistema de ajuda do projetor pode exibir informação sobre problemas comuns, se o projetor estiver em uso.
- As soluções neste manual podem ajudá-lo a resolver muitos problemas.

Se nenhuma destas soluções ajudar, você pode contactar a Epson para obter suporte técnico.

Tema principal: Solução de problemas

Referências relacionadas

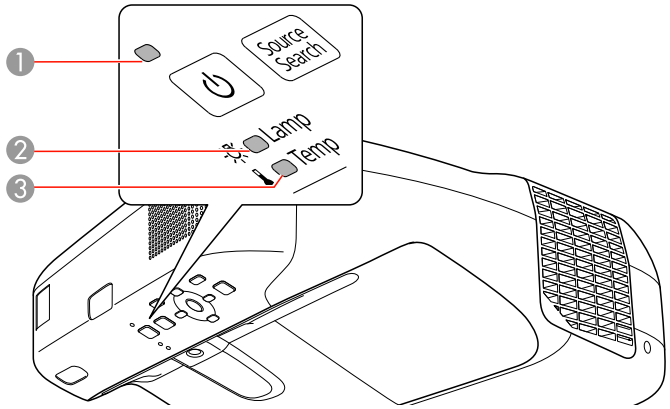
Luzes de estado do projetor
Onde obter ajuda

Tarefas relacionadas

Uso da ajuda do projetor

Luzes de estado do projetor

As luzes que se encontram no painel de controle do projetor indicam as condições do equipamento e informam a ocorrência de problemas. Verifique o estado e cor das luzes e procure por uma solução na tabela a seguir.



1 Luz de energia

2 Luz da lâmpada

3 Luz da temperatura

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Verde	Apagada	Apagada	Operação normal.
Piscando verde	Apagada	Apagada	Aquecendo. Espere a imagem aparecer.
Laranja	Apagada	Apagada	Em modo de espera ou repouso.
Piscando laranja	Apagada	Apagada	Preparando para monitoramento em rede ou desligando. (Aguarde até que a luz fique laranja antes de desconectar o projetor.)
Piscando vermelha	Apagada	Piscando laranja	O projetor está muito quente. • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruídos por objetos. • Limpe ou troque o filtro de ar. • Certifique-se de que a temperatura do ambiente não esteja muito quente.

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Vermelha	Apagada	Vermelha	O projetor sobreaqueceu e desligou. Deixe-o desligado para esfriar durante cinco minutos. • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruidos por objetos. • Limpe ou troque o filtro de ar. • Se estiver usando o projetor em altitudes elevadas, ative a opção **Modo Alta Altitude**. • Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Vermelha	Piscando vermelha	Apagada	Há um problema com a lâmpada. • Verifique se a lâmpada está queimada, quebrada ou instalada incorretamente. Reinstale ou substitua a lâmpada, se necessário. • Certifique-se de que as aberturas e o filtro de ar não estejam entupidos com poeira ou obstruídos por objetos. • Limpe ou troque o filtro de ar. • Se estiver usando o projetor em altitudes elevadas, ative a opção **Modo Alta Altitude**. • Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Varia	Piscando laranja	Apagada	Substitua a lâmpada em breve para evitar danos. Não continue a usar o projetor.
Piscando vermelha	Piscando vermelha	Piscando vermelha	Erro de Iris Automática. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Luz de energia	Luz da lâmpada	Luz da temperatura	Estado e solução
Vermelha	Apagada	Piscando vermelha	Há um problema com um ventilador ou sensor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Varia	Piscando laranja	Piscando laranja	Um obstáculo foi detectado em torno da janela de projeção. Remova o obstáculo, ou limpe os sensores de obstáculo. Se o problema persistir, desconecte o projetor e entre em contato com a Epson para obter ajuda.
Vermelha	Piscando vermelha	Piscando vermelha	Erro interno do projetor. Desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Observação: Se as luzes exibirem um padrão não indicado aqui, desligue o projetor, desconecte-o e entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Tema principal: Solução de problemas

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Onde obter ajuda

Tarefas relacionadas

Substituição do filtro de ar

Substituição da lâmpada

Limpeza do filtro de ar e do exaustor

Uso da ajuda do projetor

Você pode exibir informação para ajudá-lo a resolver problemas comuns usando o sistema de ajuda do projetor.

1. Ligue o projetor.
2. Pressione o botão **Help** do projetor ou do controle remoto.

   O menu de ajuda é exibido.

3. Use os botões de seta para cima e para baixo para selecionar o problema que deseja resolver.

   Observação: Você também pode exibir recomendações de ajuste de imagem se apertar o botão de seta para a esquerda.

4. Aperte **Enter** para ver as soluções.
5. Quando terminar, siga uma destas sugestões:
   - Para selecionar outro problema que deseja solucionar, aperte **Esc**.
   - Para sair do sistema de ajuda, pressione o botão **Help**.

Tema principal: Solução de problemas

Resolução de problemas de imagem ou som

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas com imagens projetadas ou com o som.

Soluções para quando a imagem não aparece
Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB
Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer
Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer
Soluções para quando somente parte da imagem aparecer
Soluções para quando a imagem não estiver retangular
Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática
Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada
Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos
Soluções para problemas de som

Tema principal: Solução de problemas

Soluções para quando a imagem não aparece

Se nenhuma imagem aparecer, tente o seguinte:

- Aperte o botão **A/V Mute** no controle remoto para ver se a imagem não foi temporariamente desativada.
- Certifique-se de que todos os cabos necessários estejam conectados firmemente e de que o projetor e as fontes de vídeo conectadas estejam ligados.
- Aperte o botão de energia do projetor para sair do modo de repouso ou espera. Além disso, veja se o computador conectado está no modo de repouso ou exibindo um protetor de tela.

- Verifique as configurações no menu Sinal para certificar-se de que elas estejam corretas para a fonte de vídeo sendo usada.
- Ajuste a configuração de **Brilho** ou selecione **Normal** como a configuração de consumo de energia.
- Verifique a configuração **Visor** para certificar-se de que a opção **Mensagens** esteja configurada como **Activado**.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões de painel de controle, os botões podem estar travados. Destrave os botões.
- Se o projetor não responder quando apertar os botões no controle remoto, certifique-se de que os receptores do controle remoto estejam ativados.
- Para imagens projetadas com o Windows Media Center, reduza o tamanho da tela do modo de tela cheia.
- Para imagens projetadas a partir de aplicações usando o Windows DirectX, desligue funções DirectX.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Tarefas relacionadas

Desbloqueio dos botões do projetor

Soluções para quando a imagem estiver incorreta ao usar a função de exibição USB

Se nenhuma imagem aparecer ou se a imagem aparecer incorreta ao usar a função de exibição USB, tente as seguintes soluções:

- Aperte o botão **Source Search** no controle remoto ou na unidade de controle, depois selecione **USB Display**.
- Verifique se o software de exibição USB foi instalado corretamente. Instale-o manualmente, se necessário.
- Certifique-se de que a opção **USB Type B** no menu Avançado está configurada como uma das opções de **USB Display**.
- Com o Mac OS X, selecione o ícone **USB Display** no Dock ou da pasta **Aplicativos**.
- Mude a resolução do computador para 1280 × 800.

- Para imagens projetadas com o Windows Media Center, reduza o tamanho da tela do modo de tela cheia.
- Para imagens projetadas a partir de aplicações usando o Windows DirectX, desligue funções DirectX.
- Se o cursor do mouse piscar, selecione **Torne mais suave o movimento do ponteiro do mouse** no programa de definições do Epson USB Display em seu computador (opção não disponível com Windows 2000).
- Desative a opção **Transferir janela de camada** no programa Epson USB Display no seu computador.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer

Se mensagem “Sem Sinal” aparecer, tente o seguinte:

- Aperte o botão **Source Search** e aguarde alguns segundos até a imagem aparecer.
- Ligue o computador conectado ou a fonte de vídeo e aperte Play para iniciar a apresentação, se necessário.
- Verifique a conexão do projetor com as fontes de vídeo.
- Caso tenha conectado um laptop ao projetor, verifique se o equipamento está configurado para exibir imagens em um monitor externo.
- Se necessário, desligue o projetor e o computador ou fonte de vídeo conectado e ligue-os novamente.

Exibição a partir de um laptop PC

Exibição a partir de um laptop Mac

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Exibição a partir de um laptop PC

Caso veja a mensagem “Sem Sinal” quando exibir de um laptop PC, você precisa configurar o laptop para exibir em um monitor externo.

1. Aperte e segure a tecla **Fn** do laptop e aperte a tecla marcada com um ícone de monitor ou **CRT/CLD**. (Veja o manual do laptop para detalhes.) Espere alguns segundos até que a imagem apareça.

2. Para exibir tanto no monitor do laptop como no projetor, tente apertar as mesmas teclas mais uma vez.
3. Se a mesma imagem não for exibida no laptop e no projetor, verifique o utilitário **Monitor** do Windows para certificar-se de que a porta de monitor externa esteja ativada e que o modo de desktop estendido está desativado. (Consulte o manual do computador ou do Windows para instruções.)
4. Se necessário, verifique as configurações da placa de vídeo e defina a opção de exibição múltipla como **Clonar** ou **Espelhar**.

Tema principal: Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer

Tarefas relacionadas

Uso da ajuda do projetor

Exibição a partir de um laptop Mac

Caso veja a mensagem “Sem Sinal” quando exibir de um laptop Mac, você precisa configurar o laptop para exibir imagem espelhada. (Veja o manual do laptop para detalhes.)

1. Abra o utilitário **Preferências do Sistema** e selecione **Monitores**.
2. Selecione a opção **Monitor** ou **Color LCD**, se necessário.
3. Clique na guia **Arranjo** ou **Arranjar**.
4. Selecione a opção **Espelhar monitor**.

Tema principal: Soluções para quando a mensagem “Sem Sinal” aparecer

Soluções para quando a mensagem “Não Suportado” aparecer

Se a mensagem “Não suportado” aparecer, tente o seguinte:

- Verifique se a entrada de sinal correta está selecionada no menu Sinal.
- Certifique-se de que a resolução de exibição do computador não exceda a resolução do projetor e o limite de frequência. Se necessário, selecione uma resolução diferente para o seu computador. (Veja o manual do computador para detalhes.)

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Formatos de vídeo compatíveis

Soluções para quando somente parte da imagem aparecer

Se somente parte da imagem do computador aparecer, tente o seguinte:

- Pressione o botão **Auto** do controle remoto para otimizar o sinal de imagem.
- Tente ajustar a posição da imagem usando a configuração de menu **Posição**.
- Pressione o botão **Aspect** no controle remoto para selecionar um parâmetro diferente.
- Se você usou o zoom na imagem usando os botões **E-Zoom**, aperte o botão **Esc** duas vezes para retornar ao tamanho inteiro da imagem.
- Verifique as configurações de exibição do computador para desativar a exibição em dois monitores e configurar a resolução dentro dos limites do projetor. (Veja o manual do computador para detalhes.)
- Verifique a resolução para os seus arquivos de apresentação para ver se eles foram criados com uma resolução diferente daquela sendo usada para a projeção. (Veja a ajuda do software para detalhes.)

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Formatos de vídeo compatíveis

Soluções para quando a imagem não estiver retangular

Se a imagem projetada não estiver retangular, tente as seguintes soluções:

- Se o projetor não estiver montado na parede ou no teto, coloque-o diretamente em frente à tela e centralizado, se possível.
- Use a configuração de **Deslocar Imagem** para ajustar a posição da imagem, ao invés de mover o projetor.
- Se ajustou a altura do projetor usando os pés dele, aperte os botões de keystone no projetor para ajustar o formato da imagem.
- Ajuste a configuração **Quick Corner** ou **Keystone** para corrigir o formato da imagem.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Tarefas relacionadas

Correção da forma da imagem com os botões Keystone

Correção do formato da imagem com Quick Corner

Ajuste da posição da imagem

Soluções para quando a imagem tiver ruído ou estática

Se a imagem projetada tiver uma aparência de interferência eletrônica (ruído) ou estática, tente o seguinte:

- Verifique os cabos conectando o seu computador ou fonte de vídeo ao projetor. Eles devem ser:
  - Separados do cabo de eletricidade para prevenir interferência
  - Conectados firmemente nas extremidades
  - Não conectados a um cabo de extensão
- Verifique as configurações no menu de Sinal do projetor para certificar-se de que elas correspondem à fonte de vídeo. Se estiver disponível para a sua fonte de vídeo, ajuste as configurações **Progressivo** e **Redução ruído**.
- Selecione uma configuração de resolução de vídeo compatível com o projetor.
- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão **Auto** no controle remoto para ajustar automaticamente as configurações **Alinhamento** e **Sinc**.
- Se você ajustou o formato da imagem usando os controles do projetor, tente diminuir a configuração de **Nitidez** para melhorar a qualidade da imagem.
- Se estiver utilizando a função USB Display, desative a opção **Transferir janela de camada** no programa Epson USB Display no seu computador.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Formatos de vídeo compatíveis

Tarefas relacionadas

Exibição a partir de um laptop PC

Exibição a partir de um laptop Mac

Soluções para quando a imagem estiver embaçada ou borrada

Se a imagem projetada estiver embaçada ou borrada, tente as seguintes soluções:

- Ajuste o foco da imagem.
- Posicione o projetor próximo da tela e diretamente em frente a ela.

- Posicione o projetor de modo que o ângulo de ajuste do efeito trapézio não seja tão grande que distorça a imagem.
- Ajuste a configuração da opção **Nitidez** para melhorar a qualidade da imagem.
- Se estiver projetando a partir de um computador, aperte o botão **Auto** no controle remoto para ajustar automaticamente as funções de alinhamento e sincronização. Se a imagem continuar embaçada ou tiver faixas, exiba uma imagem uniforme na tela e ajuste manualmente as configurações de **Alinhamento** e **Sinc**.
- Se estiver projetando de um computador, use uma resolução menor.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Distância de projeção

Tarefas relacionadas

Ajuste do foco da imagem

Limpeza da janela de projeção

Soluções para quando o brilho ou as cores da imagem estiverem incorretos

Se a imagem projetada estiver muito escura ou clara, ou as cores estiverem incorretas, tente as seguintes soluções:

- Pressione o botão **Color Mode** no controle remoto para experimentar modos de cor diferentes para a imagem e ambiente de projeção.
- Ajuste as configurações disponíveis no menu Imagem para a fonte de entrada atual, como **Brilho**, **Contraste**, **Cor**, **Ajuste de cor** e/ou **Saturação de cor**.
- Certifique-se de que selecionou corretamente o **Sinal entrada** ou **Sinal Vídeo** no menu Sinal, se disponível para a sua fonte de imagem.
- Certifique-se de que todos os cabos estejam conectados firmemente ao projetor e ao dispositivo de vídeo. Se você conectou cabos longos, tente conectar cabos mais curtos.
- Se estiver usando a configuração de consumo de energia **ECO**, tente selecionar **Normal** no menu Definição.
- Se a imagem estiver escurecendo progressivamente, pode ser necessário substituir a lâmpada do projetor.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Conceitos relacionados

Manutenção da lâmpada do projetor

Referências relacionadas

Configuração de sinal de entrada - menu Sinal

Configurações de qualidade de imagem - menu Imagem

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Soluções para problemas de som

Se não houver som ou o volume estiver muito baixo ou muito alto, tente as seguintes soluções:

- Ajuste as configurações de volume do projetor.
- Aperte o botão **A/V Mute** no controle remoto para voltar a reproduzir o vídeo e o áudio se eles foram parados temporariamente.
- Aperte o botão **Source Search** para mudar para a fonte de entrada correta, se necessário.
- Verifique a fonte de computador ou vídeo para certificar-se de que o volume esteja alto o suficiente e que a saída de áudio esteja configurado para a fonte correta.
- Verifique a conexão do cabo de áudio entre o projetor e a fonte de vídeo.
- Certifique-se de que qualquer cabo de áudio conectado esteja marcado como “Sem resistência”.
- Se estiver usando a função USB Display, ative a configuração de **Envio de áudio para o projector** no programa Epson USB Display no seu computador.
- Se você estiver usando um Mac e não ouvir o som de uma fonte HDMI, certifique-se o seu Mac suporta áudio através da porta HDMI. Se não, você precisa conectar um cabo de áudio.
- Se você não ouvir o som de uma fonte de HDMI, configure a fonte para a saída PCM.
- Certifique-se de que a opção de **Config. ent. áudio** está devidamente configurada no menu Avançado.
- Se você quiser usar uma entrada de áudio conectada quando o projetor estiver desligado, configure a opção **Modo de espera** como **Espera de A/V**.
- Se você ligar o projetor imediatamente após o desligar, os ventiladores podem trabalhar em alta velocidade momentariamente e causar um som inesperado. Isso é normal.

Tema principal: Resolução de problemas de imagem ou som

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Verifique as soluções nestas seções se tiver problemas operando o projetor ou o controle remoto.

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor

Resolução de problemas com o controle remoto

Soluções para problemas de senha

Soluções para quando a fonte não puder ser trocada

Tema principal: Solução de problemas

Soluções para problemas com o desligamento ou alimentação do projetor

Se o projetor não ligar quando apertar o botão de energia ou desligar repentinamente, tente o seguinte:

- Certifique-se de que o cabo de eletricidade esteja conectado firmemente ao projetor e a uma tomada elétrica.
- Os botões do projetor podem estar travados para segurança. Destrave os botões ou use o controle remoto para ligar o projetor.
- O cabo de alimentação pode estar com defeito. Desconecte o cabo e entre em contato com a Epson.
- Se a lâmpada do projetor apagar repentinamente, ele pode estar em modo de espera depois de um período de inatividade. Aperte o botão de energia para acordar o projetor.
- Se a lâmpada do projetor apagar e as luzes de energia e **Temp** estiverem vermelhas, o projetor sobreaqueceu e desligou. Veja as soluções para este estado da luz.
- Se o botão de energia no controle remoto não ligar o projetor, verifique as pilhas e certifique-se de que a configuração **Sensor Ctrl Remoto** esteja ativada no menu do projetor, se disponível.

Tema principal: Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Referências relacionadas

Luzes de estado do projetor

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Tarefas relacionadas

Desbloqueio dos botões do projetor

Resolução de problemas com o controle remoto

Se o projetor não responder aos comandos do controle remoto, tente o seguinte:

- Verifique se as pilhas do controle remoto estão instaladas corretamente e estão carregadas. Se necessário, substitua as pilhas.

- Certifique-se de que esteja usando o controle remoto dentro do ângulo de recepção e de alcance do projetor.
- Certifique-se de que o projetor não está aquecendo ou desligando.
- Verifique se um dos botões do controle remoto está preso, fazendo com que ele entre em modo de repouso. Solte o botão para acordar o controle remoto.
- Luzes fortes fluorescentes, luz solar direta ou sinais de dispositivos com infra-vermelho podem interferir com os receptores de controle remoto do projetor. Diminua a intensidade da luz ou mova o projetor para que fique longe da luz solar ou de equipamento que possa estar causando interferência.
- Se disponível, desative um dos receptores do controle remoto no sistema de menu do projetor ou cheque se todos os receptores não estão desligados.
- Se você designou um número de ID ao controle remoto para operar múltiplos projetores, você pode precisar verificar ou modificar a configuração de ID (esta função não está disponível em todos os projetores).
- Caso tenha perdido o controle remoto, você pode adquirir outro de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Tema principal: Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Definição

Operação do controle remoto

Equipamento opcional e peças de substituição

Soluções para problemas de senha

Se não conseguir digitar ou não lembrar a senha, tente o seguinte:

- Você pode ter desativado a proteção por senha sem ter determinado uma senha. Tente digitar **0000** usando o controle remoto.
- Se você digitou a senha errada muitas vezes e uma mensagem aparecer exibindo um código, anote o código e entre em contato com a Epson. Forneça o código apresentado e prova de comprar para obter assistência para destravar o projetor.
- Se você perder o controle remoto, não poderá digitar a senha. Adquira outro através de um revendedor autorizado de produtos Epson.

Tema principal: Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Soluções para quando a fonte não puder ser trocada

Se você tiver problemas para trocar de fonte, certifique-se de que o projetor não está abrindo uma imagem, escaneando, salvando ou imprimindo ao mesmo tempo. Esses processos podem levar tempo para concluir e a fonte não pode ser trocada durante o processo.

Tema principal: Solução para problemas de operação do projetor ou do controle remoto

Resolução de problemas de interatividade

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do sistema interativo.

Soluções para quando uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function
Soluções para quando as canetas interativas não funcionam
Soluções para quando a posição da caneta interativa não for precisa
Soluções para quando a calibração manual e difícil
Soluções para quando a caneta interativa ficar lenta ou difícil de usar
Soluções para quando as canetas interativas causam interferências ou têm efeitos indesejados
Soluções para problemas de captura, impressão, salvamento ou escaneamento
Soluções para quando a Tinta não aparecer no Microsoft Office
Soluções para quando a caneta não funciona em rede ou as barras de tarefas não aparecem
Soluções para quando o horário está incorreto nas configurações de quadro branco

Tema principal: Solução de problemas

Soluções para quando uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function

Se uma mensagem aparecer indicando que um erro ocorreu com o Easy Interactive Function, entre em contato com a Epson para obter ajuda.

Tema principal: Resolução de problemas de interatividade

Referências relacionadas

Onde obter ajuda

Soluções para quando as canetas interativas não funcionam

Se as canetas não funcionam, tente as seguintes soluções:

- As canetas desligam automaticamente se esquecer de desligá-las. Deslize o botão para voltar a ligar a caneta.

- Verifique se você não está cobrindo a parte preta perto da ponta da caneta.
- Certifique-se que nada está bloqueando o sinal entre a caneta e o receptor de caneta interativa no projetor.
- Tente segurar a caneta em um ângulo diferente, de modo que sua mão não esteja bloqueando o sinal.
- Certifique-se de que a cobertura do cabo está colocada no lugar para evitar que os cabos bloqueiem o sinal.
- Verifique se a pilha da caneta tem energia suficiente. Tente substituir a pilha.
- Se você está projetando a partir de um computador, verifique se o cabo USB está conectado ao computador e ao projetor.
- Diminua as luzes da sala e apague quaisquer luzes fluorescentes. Verifique se a superfície de projeção e o receptor da caneta não estão sob luz solar direta ou outras fontes de luz intensa.
- Não coloque nenhum tipo de luz decorativa ao redor do projetor ou na superfície dele.
- Se a ponta da caneta estiver desgastada ou danificada, você pode precisar substituí-la.
- Verifique se o receptor da caneta no projetor está limpo e sem poeira.
- Certifique-se que não há interferência de controles remotos infravermelhos, mouse ou microfones infravermelhos.
- Certifique-se que a opção **USB Type B** no menu Avançado está definida como **Easy Interactive Function** ou como **USB Display/Easy Interactive Function**.
- Certifique-se de que calibrou o sistema. Tente recalibrar.
- Se você está projetando a partir de um computador laptop, verifique se a bateria tem carga suficiente ou conecte o laptop a uma tomada elétrica.
- Certifique-se de que o **Modo de caneta** e o **Modo Oper. Caneta** estão configurados corretamente em **Easy Interactive Function** no menu Avançado.
- Se estiver usando múltiplos projetores na mesma sala, modifique a configuração de **Distânc. Projetores** em **Easy Interactive Function** no menu Avançado.

Tema principal: Resolução de problemas de interatividade

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Tarefas relacionadas

Uso das canetas

Substituição da pilha da caneta

Calibragem automática
Calibragem manual
Substituição da ponta da caneta

Soluções para quando a posição da caneta interativa não for precisa

Se a posição da caneta não é a mesmo que a do cursor, tente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que calibrou o sistema. Tente calibração manual.
- Certifique-se de que a cobertura do cabo está colocada no lugar para evitar que os cabos bloqueiem o sinal.
- Tente ajustar a área de operação da caneta.
- Se você usa o botão **E-Zoom +** no controle remoto para ampliar a imagem, a posição da caneta não é precisa. Quando você retornar a imagem ao tamanho original, a posição deve ficar correta.
- Tente mudar a resolução do computador para 1280 × 800.

Tema principal: Resolução de problemas de interatividade

Tarefas relacionadas
Calibragem automática
Calibragem manual
Ajuste da área de operação da caneta

Soluções para quando a calibração manual e difícil

Se você está tendo problemas para calibrar manualmente, tente as seguintes soluções:

- Se o círculo não se move para a próxima posição, ou ele se move automaticamente, diminua ou apague todas as luzes brilhantes perto da superfície de projeção.
- Verifique se o projetor não está muito perto da superfície de projeção.

Tema principal: Resolução de problemas de interatividade

Soluções para quando a caneta interativa ficar lenta ou difícil de usar

Se as canetas estão difíceis de usar ou respondem muito lentamente, tente as seguintes soluções:

- Para facilitar a operação, mantenha a caneta perpendicular à superfície de projeção.
- Para o melhor desempenho, conecte seu computador ao projetor usando um cabo VGA, HDMI ou DisplayPort para vídeo e o cabo USB para a interatividade.
- Se estiver usando um computador, tente configurar a resolução de tela para 1280 × 800.

- Se você estiver usando exibição em USB no Windows, você pode precisar desativar o Windows Aero nas Definições do Epson USB Display no seu computador.
- Se estiver projetando em rede, consulte o *Guia do EasyMP Network Projection* para instruções de ajuste de funcionamento.

Tema principal: Resolução de problemas de interatividade

Conceitos relacionados

Interatividade em rede

Tarefas relacionadas

Uso das canetas

Soluções para quando as canetas interativas causam interferências ou têm efeitos indesejados

Se as canetas estiverem causando interferência ou efeitos indesejados, tente as seguintes soluções:

- Quando as duas canetas forem usadas da mesma vez, certifique-se de que mantê-las a 10 cm uma da outra.
- Desligue as canetas quando elas não estiverem em uso.
- Não descanse as canetas na área da imagem da mesa interativa, para evitar interferência com o mouse do computador.
- Tente mudar a configuração de **Núm. Usuários Caneta** de **Um Usuário** para **Dois Usuários**.
- Desative a função de aproximação da caneta.

Tema principal: Resolução de problemas de interatividade

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Soluções para problemas de captura, impressão, salvamento ou escaneamento

Se tiver problemas para capturar e colar, imprimir, salvar ou escanear, tente o seguinte:

- Se iniciar um processo usando uma das canetas, você deve completá-lo usando a caneta. Se você começar usando o controle remoto ou a unidade de controle, você deve completar o processo usando o controle remoto ou a unidade de controle.
- Se tiver problemas para colar uma imagem capturada, certifique-se de que a imagem não está protegida.

- Se um quadro preto aparecer ao redor de uma imagem colada, pode ser que a imagem tenha sido movida ou redimensionada.
- Se tiver problemas para imprimir ou escanear, certifique-se de que a impressora não está sem tinta, obstruída ou em algum estado de erro.
- Para imprimir ou escanear em USB, certifique-se de que um cabo USB está conectado entre a porta **USB-A** do projetor e a porta **USB-B** da unidade de controle. Certifique-se de que outro cabo USB está conectado entre a porta **Printer** na unidade de controle e a impressora.
- Para imprimir ou escanear com USB, tente conectar um cabo USB diferente e certifique-se de que os cabos tenham menos de 4,9 metros de comprimento.
- Conecte somente uma impressora ou dispositivo multifuncional por vez e certifique-se de que o dispositivo é suportado pelo projetor.
- Verifique as **Configurações do quadro branco** no menu Avançado.

Tema principal: Resolução de problemas de interatividade

Referências relacionadas

Requisitos de comando de controle para impressora e multifuncional

Tarefas relacionadas

Conexão de um computador à unidade de controle

Conexão de uma impressora à unidade de controle

Temas relacionados

Seleção das configurações de quadro branco

Soluções para quando a Tinta não aparecer no Microsoft Office

Se **Iniciar Escrita à Tinta** não aparecer na guia Revisão no seu aplicativo do Microsoft Office, tente esta solução.

Abra o menu Avançado do projetor e modifique as seguintes configurações em **Easy Interactive Function**:

- Configure a opção **Núm. Usuários Caneta** como **Um Usuário**.
- Configure a opção **Modo Oper. Caneta** como **Caneta**.

Tema principal: Resolução de problemas de interatividade

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Tarefas relacionadas

Ativação dos recursos Entrada à caneta e Tinta do Windows

Uso das funções Entrada à caneta e Tinta do Windows

Soluções para quando a caneta não funciona em rede ou as barras de tarefas não aparecem

Se tiver problemas para usar a caneta com uma conexão de rede ou se as barras de tarefa não aparecerem na sua imagem projetada, tente o seguinte:

- Se estiver usando o software EasyMP Network Projection, selecione **Definir opções** e depois certifique-se de que a opção **Utilize a Caneta Interactiva** está ativada. Além disso, selecione a guia **Ajustar desempenho** e selecione **Transferir janela de camada**.
- Se estiver usando a chave Quick Wireless Connection USB Key, inicie o programa Definições Epson Quick Wireless Connections no seu computador, selecione a guia **Definições gerais** e depois certifique-se de que a opção **Utilize a Caneta Interactiva** está ativada. Além disso, selecione a guia **Ajustar desempenho** e selecione **Transferir janela de camada**.

Tema principal: Resolução de problemas de interatividade

Conceitos relacionados

Interatividade em rede

Soluções para quando o horário está incorreto nas configurações de quadro branco

Se o horário estiver incorreto nas configurações de armazenamento interno para o modo de quadro branco, você pode ter que atualizar as configurações de **Hora/Config. Progr.** no menu Avançado.

Tema principal: Resolução de problemas de interatividade

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Resolução de problemas de rede

Veja as soluções nestas seções se você tiver problemas com o uso do projetor em uma rede com ou sem fios.

Solução para quando a autenticação sem fios falha

Soluções para quando não conseguir acessar o projetor através da rede

Soluções para quando os alertas de rede por e-mail não são recebidos

Tema principal: Solução de problemas

Solução para quando a autenticação sem fios falha

Se as configurações sem fio estiverem corretas, mas a autenticação falhar, poder ser necessário atualizar as configurações **Hora/Config. Progr.** no menu Avançado.

Tema principal: Resolução de problemas de rede

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Soluções para quando não conseguir acessar o projetor através da rede

Se não conseguir acessar o projetor através de um navegador da web, certifique-se de que está usando a ID e senha corretas (sensíveis a letras maiúsculas e minúsculas).

- Para a ID de usuário, digite **EPSONWEB**. (Você não pode mudar a ID de usuário.)
- Para a senha, digite a senha determinada no menu Rede do projetor. A senha padrão é **admin**.
- Certifique-se de que tem acesso à rede e que o projetor está ligado.

Tema principal: Resolução de problemas de rede

Soluções para quando os alertas de rede por e-mail não são recebidos

Se você não receber um e-mail alertando-o de problemas com o projetor em rede, tente as seguintes soluções:

- Certifique-se de que o projetor esteja ligado e conectado à rede corretamente. (Se um erro desativar o projetor, ele não poderá enviar um e-mail.)
- Certifique-se de que configurou o alerta por e-mail corretamente no menu Correio ou no software de rede.
- Configure o **Modo de espera** como **Espera em rede** para que o software de rede possa monitorar o projetor em modo de espera.

Tema principal: Resolução de problemas de rede

Referências relacionadas

Configuração de opções do projetor - menu Avançado

Tarefas relacionadas

Configuração dos alertas de e-mail do projetor em rede

Onde obter ajuda

Se você precisar entrar em contato com a Epson para obter serviços de suporte técnico, use as seguintes opções:

Suporte pela Internet

Visite o site de suporte no endereço global.latin.epson.com/Suporte para obter soluções para problemas comuns. É possível fazer o download de utilitários e documentação, consultar as perguntas frequentes e soluções de problemas ou enviar um e-mail para a Epson com suas perguntas.

Converse com um representante de suporte

Antes de ligar para o suporte, tenha em mãos as seguintes informações:

- Nome do produto
- Número de série do produto (localizado na parte inferior ou traseira do projetor, ou no sistema de menus)
- Comprovante de compra (nota da loja) e data da compra
- Configuração do computador ou vídeo
- Descrição do problema

E ligue para:

País	Telefone
Argentina	(54 11) 5167-0300
Bolívia*	800-100-116
Brasil	Capitais e áreas metropolitanas: 4003-0376 Outras áreas: 0800-880-0094
Chile	(56 2) 484-3400
Colômbia	(57 1) 523-5000
Costa Rica	800-377-6627
Equador*	1-800-000-044
El Salvador*	800-6570
Guatemala*	1-800-835-0358

País	Telefone
Honduras**	800-0122 Código: 8320
México	Cidade do México: (52 55) 1323-2052 Outras cidades: 01-800-087-1080
Nicarágua*	00-1-800-226-0368
Panamá*	00-800-052-1376
Peru	Lima: (51 1) 418-0210 Outras cidades: 0800-10126
Uruguai	00040-5210067
Venezuela	(58 212) 240-1111

*Entre em contato com a companhia telefônica local para chamar este número gratuito de um celular.

** Disque os primeiros 7 dígitos, aguarde uma mensagem, em seguida, digite o código.

Observação: Tarifas de longa distância ou outras taxas podem ser cobradas. Se o seu país não aparece na lista, entre em contato com o escritório de vendas no país mais próximo.

Compra de suprimentos e acessórios

É possível adquirir telas, maletas para transporte ou outros acessórios de um revendedor autorizado da Epson. Para localizar o revendedor mais próximo, visite o site global.latin.epson.com/br.Ou você pode entrar em contato com o escritório de vendas conforme descrito em "Onde obter ajuda".

Tema principal: Solução de problemas

Especificações técnicas

Estas seções listam as especificações técnicas do seu projetor.

Especificações gerais do projetor
Especificações da lâmpada do projetor
Especificações do controle remoto
Especificações de dimensão do projetor
Especificações da unidade de controle
Especificações elétricas do projetor
Especificações ambientais do projetor
Especificações de aprovações e de segurança do projetor
Formatos de vídeo compatíveis
Requisitos do sistema de exibição USB
Requisitos de comando de controle para impressora e multifuncional

Especificações gerais do projetor

Tipo de tela	Matriz ativa TFT de poli-silício
Resolução	1280 × 768 pixels (WXGA)
Lente	F = 1,80
	Distância focal: 3,71 mm
Reprodução de cores	Totalmente em cores, 16,77 milhões de cores
Brilho	Modo de consumo de energia normal:
	Emissão de luz branca 3100 lúmens (padrão ISO 21118)
	Emissão de luz colorida 3100 lúmens
	Modo de consumo de energia ECO:
	Emissão de luz branca 1800 lúmens (padrão ISO 21118)
Relação de contraste	3000 para 1 com o ajuste Íris Automática ativado e o ajuste Consumo de energia configurado como Normal
Tamanho da imagem	1,52 a 2,54 m (60 a 100 pol.)

Distância de projeção	0,35 a 0,60 m (13,7 a 23,5 pol.)
Métodos de projeção	Frontal, montado na parede ou no teto
Relação de aspecto ótico (largura-altura)	16:10
Ajuste de foco	Manual
Ajuste de zoom	Digital
Relação de zoom (Tele-a-Wide)	1:1.35
Sistema de som interno	10 W monoaural
Nível de ruído	35 dB (Modo de consumo de energia Normal) 28 dB (Modo de consumo de energia ECO)
Ângulo de correção de efeito trapézio	Vertical: ± 3º (manual); Horizontal: ± 3º (manual);
Compatibilidade da porta USB-B	De acordo com as especificações USB 2.0
Compatibilidade da porta USB-A	Duas portas de acordo com as especificações USB 2.0

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações da lâmpada do projetor

Tipo	UHE (Eficiência Ultra-Alta)
Consumo de energia	215 W
Vida útil da lâmpada	Modo de consumo de energia normal: Até cerca de 3500 horas Modo de consumo de energia ECO: Até aproximadamente 5000 horas

Observação: Desligue o produto quando não for usá-lo para prolongar a vida do projetor. A vida útil da lâmpada irá variar de acordo com o modo selecionado, as condições de ambiente e o uso. O brilho diminui com tempo.

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações do controle remoto

Faixa de recepção	6 m (19,7 pés)
Pilhas	Duas pilhas alcalinas ou duas pilhas de manganês tamanho AA

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações de dimensão do projetor

Altura	155 mm (6,1 pol.)
(excluindo pés)	
Largura	367 mm (14,4 pol.)
Profundidade	375 mm (14,8 pol.)
Peso	5,6 kg (12,3 lb)

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações da unidade de controle

Altura	149 mm (5,9 pol.)
Altura máxima	153,5 mm (6 pol.)
(excluindo pés de borracha)	
Largura	136 mm (5,4 pol.)
Profundidade	29 mm (1,1 pol.)
Profundidade máxima	29,9 mm (1,2 pol.)
Peso	240 g (0,53 lb)
(excluindo as pilhas)	

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações elétricas do projetor

Frequência nominal	50/60 Hz
Fonte de alimentação	100 a 240 VCA
	3,2 a 1,5 A
Consumo de energia	Em funcionamento:
(110 a 120 V)	Modo de consumo de energia normal: 322 W
	Modo de consumo de energia ECO: 231 W
	Em espera:
	0,20 W (Comunicação desativada), 4,6 W (Comunicação ativada)
Consumo de energia	Em funcionamento:
(220 a 240 V)	Modo de consumo de energia normal: 307 W
	Modo de consumo de energia ECO: 222 W
	Em espera:
	0,27 W (comunicação desativada), 5 W (comunicação ativada)

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações ambientais do projetor

Temperatura	Em funcionamento: 5 a 35 ºC (41 a 95 ºF)
	Armazenamento: -10 a 60 ºC (14 a 140 ºF)
Umidade	Em funcionamento: 20 a 80%
(relativa, sem condensação)	Armazenamento: 10 a 90%
Altitude de funcionamento	Até1500 m (4921 pés)
	Até 2286 m (7500 pés) com Modo Alta Altitude ativado

Tema principal: Especificações técnicas

Especificações de aprovações e de segurança do projetor

Estados Unidos	FCC Parte 15 Classe B (DoC)
	UL60950-1 2a edição (cTUVus Mark)

Tema principal: Especificações técnicas

Formatos de vídeo compatíveis

Para os melhores resultados, a resolução do monitor do seu computador ou placa de vídeo deve ser configurada para a mesma resolução nativa do projetor. Contudo, seu projetor inclui o chip SizeWise da Epson que suporta outras resoluções de monitor de computador, fazendo a imagem ser redimensionada automaticamente.

A taxa de atualização (frequência vertical) do monitor do computador ou placa de vídeo deve ser compatível com o projetor. (Consulte o manual do computador ou da placa de vídeo para mais detalhes.)

Esta tabela lista a taxa de atualização e resolução compatíveis para cada formato de vídeo compatível.

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
Sinais de computador (RGB analógico)		
VGA	60/72/75/85	640 × 480
SVGA	56/60/72/75/85	800 × 600
XGA	60/70/75/85	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 768
	60	1366 × 768
	60/75/85	1280 × 800
WXGA+	60/75/85	1440 × 900
WXGA++	60	1600 × 900
SXGA	70/75/85	1152 × 864
	60/75/85	1280 × 1024
	60/75/85	1280 × 960
SXGA+	60/75	1400 × 1050

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
WSXGA+*	60	1680 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
MAC13"	67	640 × 480
MAC16"	75	832 × 624
MAC19"	75	1024 × 768
	59	1024 × 768
MAC21"	75	1152 × 870
Vídeo composto		
TV (NTSC)	60	720 × 480
TV (SECAM)	50	720 × 576
TV (PAL)	50/60	720 × 576
Vídeo componente		
SDTV (480i)	60	720 × 480
SDTV (576i)	50	720 × 576
SDTV (480p)	60	720 × 480
SDTV (576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)	50/60	1920 × 1080
Sinais de entrada de HDMI e DisplayPort		
VGA	60	640 × 480
SVGA	60	800 × 600
XGA	60	1024 × 768
WXGA	60	1280 × 800
	60	1280 × 768**
	60	1366 × 768
WXGA+	60	1440 × 900

Formato de vídeo	Taxa de atualização (em Hz)	Resolução (em pixels)
WXGA++	60	1600 × 900
WSXGA+	60	1680 × 1050
SXGA	60	1280 × 960
	60	1280 × 1024
SXGA+	60	1400 × 1050
UXGA	60	1600 × 1200
SDTV (480i***/480p)	60	720 × 480
SDTV (576i***/576p)	50	720 × 576
HDTV (720p)	50/60	1280 × 720
HDTV (1080i)***	50/60	1920 × 1080
HDTV (1080p)	24***/30***/50/60	1920 × 1080

* Só é compatível quando **Wide** está selecionado como Resolução.

** Entrada DisplayPort somente.

*** Entrada HDMI somente.

Tema principal: Especificações técnicas

Requisitos do sistema de exibição USB

O seu computador deve atender aos requisitos do sistema aqui listados para utilizar o software USB Display do projetor.

Requisito	Windows	Mac
Sistema operacional	Windows 2000 (Service Pack 4 somente)	Mac OS X 10.5.8, 10.6.x, 10.7.x ou 10.8.x
	Windows XP Professional, Home Edition e Tablet PC Edition (32 bits), exceto para o Service Pack 1	
	Windows Vista Ultimate, Enterprise, Business, Home Premium e Home Basic (32 bits)	
	Windows 7 Ultimate, Enterprise, Professional e Home Premium (32 e 64 bit); Home Basic e Starter (32 bit)	
	Windows 8, Windows 8 Enterprise e Pro (32 e 64 bits)	
Versão USB	USB 1.1 e superior (USB 2.0 recomendado)	
CPU	Mobile Pentium III 1.2 GHz ou mais rápido (1.6 GHz ou mais rápido recomendado)	Power PC G4 1 GHz ou mais rápido (Core Duo 1.83 GHz ou mais rápido recomendado)
Memória	256 MB ou mais (512 MB ou mais recomendado)	512 MB ou mais
Espaço em disco rígido	20 MB ou mais	
Visor	Resolução entre 640 × 480 e 1600 × 1200, de cor de 16 bits ou superior	Resolução entre 640 × 480 e 1680 × 1200, de cor de 16 bits ou superior

Tema principal: Especificações técnicas

Requisitos de comando de controle para impressora e multifuncional

Para imprimir ou escanear diretamente de um projetor, a sua impressora ou dispositivo multifuncional deve suportar os seguintes comandos de controle:

- ESC/P-R (USB ou em rede)
- ESC/Page, ESC/Page-Color (somente em rede)

- PCL6 (somente em rede)

Tema principal: Especificações técnicas

Avisos

Veja estas seções para observações importantes sobre o seu projetor.

Instruções de descarte do produto
Reciclagem
Informações importantes sobre segurança
Instruções importantes de segurança
FCC Compliance Statement
Ato regulatório de telegrafia sem fios
Garantia limitada
Marcas comerciais
Open Source Software License
Avisos sobre direitos autorais

Instruções de descarte do produto

Este equipamento não pode ser descartado em lixo comum domiciliar. Quando for descartá-lo, favor encaminhá-lo a um Centro de Serviço Autorizado (CSA) da sua conveniência. Para encontrar seu CSA mais próximo, consulte a garantia do equipamento na documentação do produto na seção dos Centros de Serviços Autorizados, ou a página global.latin.epson.com/br e clique no link para **Suporte técnico**.

Tema principal: Avisos

Reciclagem

A Epson preocupa-se com o meio ambiente e sabe que o planejamento para o futuro requer um forte compromisso ambiental. Para isso, nos empenhamos em criar produtos inovadores que são confiáveis, eficientes e recicláveis. Produtos melhores utilizando menos recursos naturais para ajudar a garantir um futuro melhor para todos.

As embalagens deste produto –papelão, plástico, isopor e espuma – são recicláveis e podem ser entregues a cooperativas de reciclagem, postos de recolhimento de resíduos ou empresas recicladoras, para que se promova a destinação ambientalmente adequada das embalagens.

Os materiais que compõem o produto – plásticos, metais, vidro, placa eletrônica, cartucho e lâmpada – também são recicláveis. O produto não deve ser desmontado, mas sim, encaminhado para os Centros de Serviços Autorizados que o darão o destino ambientalmente adequado. Consulte o nosso site global.latin.epson.com/br, para uma lista de Centros de Serviço Autorizados.

Cuidado: A Epson alerta os consumidores que o descarte inadequado de embalagens e produtos pode prejudicar o meio ambiente.

Os Centros de Serviços Autorizados podem receber equipamentos da marca Epson para destinação ambientalmente adequada.

Conheça melhor nossas ações ambientais e o Programa de Coleta de Cartuchos (www.epson.com.br/coleta) em nosso site.

Tema principal: Avisos

Informações importantes sobre segurança

Cuidado: Nunca olhe diretamente para a lente do projetor quando a lâmpada estiver acesa, pois a luz forte poderá prejudicar seus olhos. Jamais deixe que crianças olhem para a lente quando a lâmpada estiver acesa. Nunca abra as tampas do projetor, exceto as da lâmpada e do filtro. A voltagem elétrica do interior do projetor é perigosa e pode causar ferimentos graves. Exceto nos casos especificamente explicados neste *Manual do usuário*, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.

Aviso: O projetor e seus acessórios são fornecidos em embalagens plásticas. Para evitar o risco de sufocamento, mantenha essas embalagens fora do alcance de crianças.

Cuidado: Nunca toque diretamente na nova lâmpada quando for substituí-la, pois resíduos invisíveis deixados pela oleosidade de suas mãos podem reduzir o tempo de vida útil da lâmpada. Utilize um pedaço de pano ou luvas para manuseá-la.

Tema principal: Avisos

Instruções importantes de segurança

Siga estas instruções de segurança quando for instalar e utilizar o projetor:

- Não olhe diretamente para a lente quando o projetor estiver ligado. A luz pode ferir seus olhos. Evite ficar na frente do projetor para que a luz não fique em seus olhos.
- Não coloque a sua mão ou qualquer objeto próximo à janela de projeção. A alta temperatura dessa área pode causar queimaduras, incêndio ou outros danos.
- Não coloque o projetor sobre mesas, suportes ou plataformas instáveis.

- Não opere o projetor de lado ou inclinado para um lado. Não incline o projetor mais do que 1,5° para a frente ou para trás.
- Se o projetor for ser montado no teto ou em uma parede, a instalação deve ser realizada por técnicos qualificados, usando as peças de montagem criadas especificamente para esse projetor.
- Quando for instalar ou ajustar a armação para montagem no teto ou na parede, não utilize adesivos para evitar que os parafusos se soltem e não use óleos ou lubrificantes. Isso pode fazer com que o projetor rache e caia da sua montagem no teto. Isso poderá causar ferimentos graves a qualquer pessoa que esteja embaixo da armação e poderá danificar o projetor.
- Não use o projetor próximo a água, fontes de calor, fios de alta voltagem ou fontes de campo eletromagnético.
- Use apenas o tipo de fonte de alimentação indicado no projetor. A utilização de uma fonte de alimentação diferente pode resultar em incêndio ou choque elétrico. Em caso de dúvida quanto à voltagem disponível, consulte o revendedor ou a companhia de energia.
- Coloque o projetor perto de uma tomada onde o plugue possa ser removido facilmente.
- Tome as precauções detalhadas a seguir ao manusear o plugue: Nunca segure o plugue com as mãos molhadas. Não coloque o plugue em tomada que contenha pó. Coloque-o firmemente na tomada. Não puxe o cabo de alimentação quando for desconectar o plugue. Segure o plugue sempre que for desconectá-lo da tomada. Não sobrecarregue as tomadas, os cabos de extensão ou os filtros de linha. Não seguir estas precauções poderá resultar em incêndio ou choque elétrico.
- Não coloque o projetor onde os fios possam ser pisados. Isso pode causar desgaste ou dano ao plugue.
- Desconecte o projetor da tomada antes de limpá-lo. Utilize um pano seco para limpeza (ou para remover sujeira ou manchas difíceis, utilize um pano úmido bem torcido). Não use detergente líquido ou em aerossol, sprays contendo gases inflamáveis ou solventes, como álcool, tíner ou benzina.
- Não bloqueie as aberturas do projetor. Essas aberturas proporcionam ventilação e evitam que o projetor superaqueça. Não utilize o projetor em sofás, tapetes ou outras superfícies macias e nem o coloque sobre pilhas de papéis. Não cubra o projetor com cobertor, cortina ou toalha. Se estiver instalando o projetor perto de alguma parede, deixe um espaço mínimo de 20 centímetros (7,9 pol.) entre a parede e a abertura de ventilação.
- Não use o projetor em armários fechados, a menos que seja providenciada ventilação adequada.
- Nunca permita que objetos que qualquer tipo entrem nas ranhuras do projetor. Não deixe objetos, especialmente objetos inflamáveis, próximos ao projetor. Nunca derrame líquidos de qualquer espécie sobre o projetor.
- Se estiver usando dois ou mais projetores lado a lado, deixe pelo menos 60 centímetros (2 pés) de espaço entre eles para que a ventilação seja adequada.

- Pode ser necessário limpar o filtro de ar e o exaustor. A obstrução do filtro de ar ou da abertura de exaustão pode bloquear a ventilação necessária para o resfriamento do projetor. Não use ar comprimido ou os gases podem deixar um resíduo.
- Não deixe o projetor em ambientes externos por longos períodos.
- Exceto nos casos especificamente explicados neste manual, não tente efetuar reparos no produto. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais devidamente qualificados. A abertura ou remoção das tampas do equipamento pode expor o usuário a níveis de voltagem perigosos e outros riscos.
- Nunca abra as tampas do projetor exceto nos casos especificamente explicados neste manual. Nunca tente desmontar ou modificar o projetor. A manutenção do equipamento deve ser realizada somente por profissionais de assistência técnica devidamente qualificados.
- Desligue o projetor da tomada e encaminhe-o para manutenção por profissionais qualificados nas seguintes condições: Caso o projetor não esteja funcionando normalmente mesmo que as instruções de uso estejam sendo seguidas, ou apresente alguma mudança no desempenho, caso o equipamento exale fumaça, odores estranhos ou produza ruídos estranhos, se o cabo de alimentação ou o plugue estiverem danificados ou desgastados; se líquidos ou objetos estranhos caírem dentro do projetor, caso ele seja exposto a chuva ou água ou caso tenha caído ou o gabinete esteja danificado.
- Não toque no plugue durante tempestades elétricas. Caso contrário, haverá risco de choques elétricos.
- Desconecte o projetor quando não for utilizá-lo por longos períodos.
- Não use o projetor onde ele possa ser exposto à chuva, água ou excesso de umidade.
- Não use ou guarde o projetor onde fique exposto a fumaça, vapor, gases corrosivos, excesso de poeira, vibração ou choque.
- Não use o projetor onde gases inflamáveis ou explosivos possam estar presentes.
- Não use nem guarde o projetor ou o controle remoto em locais quentes, próximos a aquecedores, sob luz direta do sol ou em veículos fechados.
- Se utilizar o projetor em um país diferente do país onde o equipamento foi adquirido, utilize o cabo de alimentação adequado à região.
- Não se apoie no projetor nem coloque objetos pesados sobre ele.
- Não utilize o projetor fora do intervalo de temperatura exigido de 5 a 35 ºC (41 a 95 ºF). Isso pode causar instabilidade na exibição e danificar o projetor. Não use ou guarde o projetor onde ele possa ser exposto a mudanças repentinas de temperatura.
- Não guarde o projetor fora do intervalo de temperatura exigido de –10 ºC a 60 ºC (14 a 140 ºF) ou exposto à luz solar direta por longos períodos. Isso poderá danificar o gabinete.

- Não coloque nada que possa ficar deformado ou danificado pelo calor perto das aberturas de exaustão. Não coloque as mãos e nem o rosto perto das aberturas durante a projeção. Não coloque o seu rosto perto do projetor enquanto ele estiver sendo usado.
- Antes de mover o projetor, assegure-se de que esteja desligado, o plugue tenha sido retirado da tomada e todos os cabos tenham sido desconectados.
- Jamais tente retirar a lâmpada imediatamente depois de usar o equipamento porque estará extremamente quente. Antes de retirar a lâmpada, desligue o equipamento e aguarde pelo menos uma hora até que a lâmpada esteja completamente fria.
- Não desmonte a lâmpada ou sujeite-a a impactos.
- Não coloque uma fonte de chama viva, como uma vela acesa, por exemplo, sobre ou perto do projetor.
- Não modifique o cabo de alimentação. Não coloque objetos pesados sobre o cabo de alimentação. Não dobre, torça ou puxe excessivamente o cabo. Mantenha o cabo de alimentação longe de equipamentos elétricos que gerem calor.
- Caso a lâmpada se quebre, ventile a sala para prevenir que os gases contidos na lâmpada sejam inalados ou entrem em contato com seus olhos ou boca. Se você inalar os gases ou se os gases entrarem em contato com seus olhos ou boca, procure imediatamente um médico.
- Se o projetor estiver suspenso e a lâmpada se quebrar, tome cuidado para evitar que pedaços de vidro caiam no seus olhos ou boca ao abrir a tampa da lâmpada. Se pedaços de vidro cairem nos seus olhos ou boca, consulte um médico imediatamente.
- Sempre diminua o volume antes de desligar o projetor. Se ligar o projetor com o volume muito alto, pode danificar sua audição.
- Não guarde o projetor ou as pilhas em locais quentes, próximos a aquecedores, sob luz direta do sol ou em veículos fechados.
- Remova as pilhas das canetas interativas se não for usar as canetas durante muito tempo.

Observação: Hg A(s) lâmpada(s) deste equipamento contém mercúrio. Entre em contato com os órgãos reguladores locais e regionais para obter informações sobre eliminação e reciclagem de resíduos. Não jogue no lixo comum.

AVISO: Os cabos fornecidos com este produto contêm produtos químicos tais como chumbo, reconhecido pelo estado da Califórnia como agente causador de defeitos de nascimento e outros danos reprodutivos. ***Lave as mãos depois de manipulá-los.*** (Este aviso é fornecido de acordo com a Proposition 65 no Cal. Health & Safety Code § 25249.5).

Restrição de uso

Tema principal: Avisos

Restrição de uso

Quando este produto é utilizado para aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como dispositivos de transporte relacionados com a aviação, ferroviária, naval, automotiva, dispositivos de prevenção de desastres; vários dispositivos de segurança; ou dispositivos funcionais/de precisão, você deve utilizar este produto somente após tomar em consideração incluindo proteções contra erros e redundâncias em seu design para manter a segurança e a confiabilidade do sistema total.

Porque este produto não se destina para uso em aplicações que requerem alta confiabilidade/segurança, tais como equipamento aeroespacial, equipamento de comunicação principal, equipamento de controle de energia nuclear, ou de equipamentos médicos relacionados com a direta assistência médica, por favor, faça seu próprio julgamento sobre a adequação deste produto após uma avaliação completa.

Tema principal: Instruções importantes de segurança

FCC Compliance Statement

For United States Users

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause interference to radio and television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

WARNING

The connection of a non-shielded equipment interface cable to this equipment will invalidate the FCC Certification or Declaration of this device and may cause interference levels which exceed the limits established by the FCC for this equipment. It is the responsibility of the user to obtain and use a shielded equipment interface cable with this device. If this equipment has more than one interface connector, do

not leave cables connected to unused interfaces. Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate the equipment.

Tema principal: Avisos

Ato regulatório de telegrafia sem fios

Os seguintes atos estão proibidos pelo Ato de telegrafia sem fio:

- Modificação e desmontagem (incluindo a antena)
- Remoção do rótulo de conformidade

Tema principal: Avisos

Garantia limitada

Suporte técnico:

A Epson do Brasil disponibiliza aos seus clientes e usuários dos seus produtos vários canais de comunicação para a obtenção de suporte técnico, informações sobre produtos e serviços.

Para o download de drivers, manuais de usuário, consulta sobre garantia e demais informações técnicas consulte a nossa página de Internet no endereço global.latin.epson.com/Suporte no link do Suporte Técnico.

Caso haja a necessidade de alguma informação complementar, localização de Centro de Serviço Autorizado, ou serviço não disponível na Internet, chame pelo telefone 4003-0376 (capitais e áreas metropolitanas) ou 0800-880-0094 (outras áreas).

Ganhe tempo e economize dinheiro! Chame o Suporte Técnico da Epson.

A maioria das dificuldades de uso dos equipamentos é possível resolver pelo telefone. Evite deslocamentos desnecessários, equipamento parado em fila de espera de assistência técnica.

Certificado de Garantia - Projetores de Vídeo

Este certificado é a sua garantia de ter adquirido um produto Epson comercializado através dos Distribuidores Oficiais designados pela EPSON DO BRASIL LTDA. Este documento é indispensável para o exercício da garantia em todo o território nacional através do Centro de Serviço Autorizado Epson.

Suporte Técnico (para equipamentos em garantia):

- Capitais e áreas metropolitanas: 4003-0376
- Outras áreas: 0800-880-0094

Termo de garantia limitada

A EPSON DO BRASIL IND. E COM. LTDA, doravante designada “EDB”, garante, nos termos aqui definidos, os produtos EPSON comercializados em todo território nacional através de seus Distribuidores e Revendas Oficiais.

A responsabilidade da EDB abrange, através de suas empresas credenciadas, a reparação do produto, substituição de partes e peças defeituosas e reparo de vícios de qualidade que o torne impróprio ou inadequado ao uso, utilizando-se sempre de peças que mantenham as especificações originais.

Os filtros de ar e lâmpadas são considerados suprimentos.

A responsabilidade da EDB não abrange danos ao produto causados por:

a. Operação em desacordo com as condições especificadas na documentação do produto, incluindo a utilização em ciclos de trabalhos acima da capacidade do equipamento.

b. Inabilidade no uso ou uso indevido.

c. Uso de rede elétrica em desacordo com a voltagem nominal do equipamento ou instalação inadequada.

d. Transporte ou estocagem indevidos ou inadequados.

e. Danos decorrentes de acidentes, quedas, fatos da natureza ou transporte em embalagem inadequada.

f. Modificações não autorizadas pelo fabricante, número de série rasurado ou ausente.

g. Serviços de manutenção realizados por pessoa física ou por empresas não credenciadas.

h. Uso de acessórios ou peças fora de especificações técnicas equivalentes as dos produtos genuínos Epson, que sejam considerados defeituosos ou inadequados ao produto.

No caso de perda da garantia por um dos motivos citados neste certificado o reparo do equipamento estará sujeito a um orçamento prévio com taxa de reprovação de orçamento por parte de nossa rede de Centros de Serviço Autorizado. A presente garantia limitada é válida pelo prazo de 2 (dois) anos, sendo (90 dias de garantia legal, mais 640 dias de garantia adicional do fabricante), para cobertura de defeitos de fabricação, exceto para itens de consumo (suprimentos) ou desgaste natural no decorrer da utilização do produto, tais como: lâmpadas e filtros de ar que contam com garantia de 90 (noventa) dias. Esses prazos começam a ser contados sempre a partir da data de emissão da nota fiscal da primeira aquisição do produto. No caso de troca do produto, como uma alternativa à sua reparação, a garantia do produto substituto será a soma dos 90 dias (da garantia legal) acrescida do saldo da garantia adicional do fabricante remanescente do produto substituído. Esta garantia não cobre perdas e danos, lucros cessantes, manutenção de caráter preventivo ou qualquer perda resultante do uso ou da incapacidade de uso do produto, nem o custo de reparação ou substituição de qualquer outro bem que seja danificado. Todo o processo de assistência técnica se inicia através do contato com o Suporte Técnico ao usuário Epson através do telefone 4003-0376 (capitais e áreas metropolitanas) ou 0800-

880-0094 (outras áreas) que ofereça as alternativas mais adequadas às necessidades do cliente ou reparação do produto.

A modalidade de garantia tratada neste certificado é a balcão, ou seja, cabe ao usuário e/ou proprietário do equipamento encaminhar sob a sua responsabilidade e custeio das despesas de transporte e seguro. Não existe nenhuma outra garantia além da expressa neste documento. Nenhum distribuidor, revendedor ou pessoa física tem o direito de estender ou modificar a presente garantia oferecida pela EDB. Fica reservado a EDB o direito de cancelamento desta garantia, no caso de constatação do descumprimento de qualquer desses termos.

EPSON DO BRASIL LTDA.

Suporte Técnico:

- Capitais e áreas metropolitanas: 4003-0376
- Outras áreas: 0800-880-0094

Atenção: A apresentação da nota fiscal de venda e deste certificado é indispensável para o atendimento em garantia. Aconselhamos o uso da embalagem original para transporte do referido equipamento.

Tema principal: Avisos

Marcas comerciais

EPSON®, Instant Off® e Quick Corner® são marcas registradas e EPSON Exceed Your Vision é uma logomarca registrada da Seiko Epson Corporation.

BrightLink® é uma marca registrada e SizeWise™ é uma marca comercial da Epson America, Inc.

HDMI e High-Definition Multimedia Interface são marcas comerciais ou marcas registradas da HDMI Licensing LLC.

Aviso geral: Outros nomes de produtos são usados neste manual somente para fins de identificação e podem ser marcas comerciais de seus respectivos proprietários. A Epson renuncia a todo e qualquer direito sobre essas marcas.

EXCEED YOUR VISION

Tema principal: Avisos

Open Source Software License

GNU GPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU General Public License Version 2 or later version ("GPL Programs").

We provide the source code of the GPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the GPL Programs, contact Epson as described in the *User's Guide* .

These GPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of GPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the GPL Programs

The list of GPL Programs

busybox-1.13.4

iptables-1.4.4

libgcc1(gcc-4.3.3)

libstdc++-6.0.10

linux-2.6.27

patches

udhcp 0.9.8

uvc rev.219

wireless_tools 29

EPSON original drivers

The GNU General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2.You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989

Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

GNU LGPL

This projector product includes the open source software programs which apply the GNU Lesser General Public License Version 2 or later version ("LGPL Programs").

We provide the source code of the LGPL Programs until five (5) years after the discontinuation of same model of this projector product.

If you desire to receive the source code of the LGPL Programs, please see the "EPSON Projector Contact List" in the User's Guide, and contact the customer support of your region.

These LGPL Programs are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

The list of LGPL Programs is as follows and the names of author are described in the source code of the LGPL Programs.

LGPL Programs

glibc-2.8

SDL-1.2.13

SDL-Image

cairo-1.10.2

podofo-0.91

wcecompat-1.2

The GNU Lesser General Public License Version 2 is as follows. You also can see the GNU Lesser General Public License Version 2 at http://www.gnu.org/licenses/.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4.You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work

during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990

Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

BSD License (Berkeley Software Distribution License)

This projector product includes the open source software program "University of California, Berkeley License (Berkeley Software Distribution License)" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "BSD License".

The "BSD License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of BSD License programs

busybox-1.13.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the ÒBSD LicenseÓ are as follows.

Copyright (c) The Regents of the University of California. All rights reserved.

This code is derived from software contributed to Berkeley by Kenneth Almquist.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

libjpeg

This projector product includes the open source software program "libjpeg" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libjpeg".

The "libjpeg" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libjpeg programs

libjpeg-6b

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libjpeg" are as follows.

Copyright (C) 1994-1997, Thomas G. Lane. This file is part of the Independent JPEG Group's software. For conditions of distribution and use, see the accompanying README file.

This distribution contains the sixth public release of the Independent JPEG Group's free JPEG software. You are welcome to redistribute this software and to use it for any purpose, subject to the conditions under LEGAL ISSUES, below.

LEGAL ISSUES

==========

In plain English:

1. We don't promise that this software works. (But if you find any bugs, please let us know!)

2. You can use this software for whatever you want. You don't have to pay us.

3. You may not pretend that you wrote this software. If you use it in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you've used the IJG code.

In legalese:

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright (C) 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

(1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.

(2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".

(3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that "The Graphics Interchange Format(c) is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

libpng

This projector product includes the open source software program "libpng" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "libpng".

The "libpng" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of libpng programs

libpng-1.2.49

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "libpng" are as follows.

For conditions of distribution and use, see copyright notice in png.h Copyright (c) 1998-2012 Glenn Randers-Pehrson (Version 0.96 Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger) (Version 0.88 Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.)

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng version 1.2.6, August 15, 2004, through 1.2.49, March 29, 2012, are Copyright (c) 2004, 2006-2009 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane

Glenn Randers-Pehrson

Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler

Kevin Bracey

Sam Bushell

Magnus Holmgren

Greg Roelofs

Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger

Dave Martindale

Guy Eric Schalnat

Paul Schmidt

Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.

2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.

3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png_get_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

printf("%s",png_get_copyright(NULL));

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson

glennrp@users.sourceforge.net

March 29, 2012

zlib

This projector product includes the open source software program "zlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "zlib".

The "zlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of zlib programs

zlib-1.1.4

zlib-1.2.3

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the ÒzlibÓ are as follows.

Copyright notice:

(C) 1995-1998 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.

2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.

3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly

jloup@gzip.org

Mark Adler

madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate *not* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes.

mDNSResponder

This projector product includes the open source software program "mDNSResponder" which applies the following license terms "Apache License Version 2.0, January 2004".

List of "mDNSResponder"

mDNSResponder-107.6 (only mDNSResponderPosix is used)

License terms ÒApache License Version 2.0, January 2004" are as follows.

Apache License

Version 2.0, January 2004

http://www.apache.org/licenses/

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

(a) You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

(b) You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

(c) You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

(d) If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License.

You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions.

Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of

the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work.

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License");

you may not use this file except in compliance with the License.

You may obtain a copy of the License at

http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

newlib

This projector product includes the open source software program "newlib" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "newlib".

The "newlib" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of newlib programs

newlib 1.17.0

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "newlib" are as follows.

The newlib subdirectory is a collection of software from several sources.

Each file may have its own copyright/license that is embedded in the source file. Unless otherwise noted in the body of the source file(s), the following copyright notices will apply to the contents of the newlib subdirectory:

(1) Red Hat Incorporated

Copyright (c) 1994-2007 Red Hat, Inc. All rights reserved.

This copyrighted material is made available to anyone wishing to use, modify, copy, or redistribute it subject to the terms and conditions of the BSD License. This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY expressed or implied, including the implied warranties of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. A copy of this license is available at http://www.opensource.org/licenses. Any Red Hat trademarks that are incorporated in the source code or documentation are not subject to the BSD License and may only be used or replicated with the express permission of Red Hat, Inc.

(2) University of California, Berkeley

Copyright (c) 1981-2000 The Regents of the University of California.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*

Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE

FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(3) David M. Gay (AT&T 1991, Lucent 1998)

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (c) 1991 by AT&T.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, NEITHER THE AUTHOR NOR AT&T MAKES ANY REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

The author of this software is David M. Gay.

Copyright (C) 1998-2001 by Lucent Technologies

All Rights Reserved

Permission to use, copy, modify, and distribute this software and its documentation for any purpose and without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that the copyright notice and this permission notice and warranty disclaimer appear in supporting documentation, and that the name of Lucent or any of its entities not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission.

LUCENT DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL LUCENT OR ANY OF ITS ENTITIES BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

(4) Advanced Micro Devices

Copyright 1989, 1990 Advanced Micro Devices, Inc.

This software is the property of Advanced Micro Devices, Inc (AMD) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by AMD.

AMD MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL AMD BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems or suggestions about this software to the 29K Technical Support Center at 800-29-29-AMD (800-292-9263) in the USA, or 0800-89-1131 in the UK, or 0031-11-1129 in Japan, toll free. The direct dial number is 512-462-4118.

Advanced Micro Devices, Inc.

29K Support Products

Mail Stop 573

5900 E. Ben White Blvd.

Austin, TX 78741

800-292-9263

(5)

C.W. Sandmann

Copyright (C) 1993 C.W. Sandmann

This file may be freely distributed as long as the author's name remains.

(6) Eric Backus

(C) Copyright 1992 Eric Backus

This software may be used freely so long as this copyright notice is left intact. There is no warrantee on this software.

(7) Sun Microsystems

Copyright (C) 1993 by Sun Microsystems, Inc. All rights reserved.

Developed at SunPro, a Sun Microsystems, Inc. business. Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that this notice is preserved.

(8) Hewlett Packard

(c) Copyright 1986 HEWLETT-PACKARD COMPANY

To anyone who acknowledges that this file is provided "AS IS" without any express or implied warranty: permission to use, copy, modify, and distribute this file for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice and this notice appears in all copies, and that the name of Hewlett-Packard Company not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software without specific, written prior permission. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose.

(9) Hans-Peter Nilsson

Copyright (C) 2001 Hans-Peter Nilsson

Permission to use, copy, modify, and distribute this software is freely granted, provided that the above copyright notice, this notice and the following disclaimer are preserved with no changes.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(11) Christopher G. Demetriou

Copyright (c) 2001 Christopher G. Demetriou

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(12) SuperH, Inc.

Copyright 2002 SuperH, Inc. All rights reserved

This software is the property of SuperH, Inc (SuperH) which specifically grants the user the right to modify, use and distribute this software provided this notice is not removed or altered. All other rights are reserved by SuperH.

SUPERH MAKES NO WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, WITH REGARD TO THIS SOFTWARE. IN NO EVENT SHALL SUPERH BE LIABLE FOR INDIRECT, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES IN CONNECTION WITH OR ARISING FROM THE FURNISHING, PERFORMANCE, OR USE OF THIS SOFTWARE.

So that all may benefit from your experience, please report any problems

or suggestions about this software to the SuperH Support Center via

e-mail at softwaresupport@superh.com .

SuperH, Inc.

405 River Oaks Parkway

San Jose

CA 95134

USA

(13) Royal Institute of Technology

Copyright (c) 1999 Kungliga Tekniska Hšskolan (Royal Institute of Technology, Stockholm, Sweden).

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of KTH nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY KTH AND ITS CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL KTH OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT

LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(14) Alexey Zelkin

Copyright (c) 2000, 2001 Alexey Zelkin <phantom@FreeBSD.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(15) Andrey A. Chernov

Copyright (C) 1997 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(16) FreeBSD

Copyright (c) 1997-2002 FreeBSD Project.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(17) S. L. Moshier

Author: S. L. Moshier.

Copyright (c) 1984,2000 S.L. Moshier

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose without fee is hereby granted, provided that this entire notice is included in all copies of any software which is or includes a copy or modification of this software and in all copies of the supporting documentation for such software.

THIS SOFTWARE IS BEING PROVIDED "AS IS", WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY. IN PARTICULAR, THE AUTHOR MAKES NO REPRESENTATION OR WARRANTY OF ANY KIND CONCERNING THE MERCHANTABILITY OF THIS SOFTWARE OR ITS FITNESS FOR ANY PARTICULAR PURPOSE.

(18) Citrus Project

Copyright (c)1999 Citrus Project,

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(19) Todd C. Miller

Copyright (c) 1998 Todd C. Miller <Todd.Miller@courtesan.com>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(20) DJ Delorie (i386)

Copyright (C) 1991 DJ Delorie

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms is permitted provided that the above copyright notice and following paragraph are duplicated in all such forms.

This file is distributed WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

(23) Intel (i960)

Copyright (c) 1993 Intel Corporation

Intel hereby grants you permission to copy, modify, and distribute this software and its documentation. Intel grants this permission provided that the above copyright notice appears in all copies and that both the copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. In addition, Intel grants this permission provided that you prominently mark as "not part of the original" any modifications made to this software or documentation, and that the name of Intel Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the software or the documentation without specific, written prior permission.

Intel Corporation provides this AS IS, WITHOUT ANY WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. Intel makes no guarantee or representations regarding the use of, or the results of the use of, the software and documentation in terms of correctness, accuracy, reliability, currentness, or otherwise; and you rely on the software, documentation and results solely at your own risk.

IN NO EVENT SHALL INTEL BE LIABLE FOR ANY LOSS OF USE, LOSS OF BUSINESS, LOSS OF PROFITS, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND. IN NO EVENT SHALL INTEL'S TOTAL LIABILITY EXCEED THE SUM PAID TO INTEL FOR THE PRODUCT LICENSED HEREUNDER.

(26) Mike Barcroft

Copyright (c) 2001 Mike Barcroft <mike@FreeBSD.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(27) Konstantin Chuguev (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 1999, 2000

Konstantin Chuguev. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON

ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

iconv (Charset Conversion Library) v2.0

(28) Artem Bityuckiy (--enable-newlib-iconv)

Copyright (c) 2003, Artem B. Bityuckiy, SoftMine Corporation. Rights transferred to Franklin Electronic Publishers.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(30) - Alex Tatmanjants (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1995 Alex Tatmanjants <alex@elvisti.kiev.ua>

at Electronni Visti IA, Kiev, Ukraine.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(31) - M. Warner Losh (targets using libc/posix)

Copyright (c) 1998, M. Warner Losh <imp@freebsd.org>

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(32) - Andrey A. Chernov (targets using libc/posix)

Copyright (C) 1996 by Andrey A. Chernov, Moscow, Russia.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(33) - Daniel Eischen (targets using libc/posix)

Copyright (c) 2001 Daniel Eischen <deischen@FreeBSD.org>.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1.Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(35) - ARM Ltd (arm and thumb variant targets only)

Copyright (c) 2009 ARM Ltd

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. The name of the company may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ARM LTD "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL ARM LTD BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(36) - CodeSourcery, Inc.

Copyright (c) 2009 CodeSourcery, Inc.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*

Neither the name of CodeSourcery nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY CODESOURCERY, INC. "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AREDISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL CODESOURCERY BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(37) MIPS Technologies, Inc

/*

*

Copyright (c) 2009 MIPS Technologies, Inc.

*

*

All rights reserved.

*

*

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*

*

*

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*

*

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*

*

Neither the name of MIPS Technologies Inc. nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

*

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

/*

WPA Supplicant

The copyright owner of the WPA Supplicant open source software provides terms and conditions (hereinafter referred to as "WPA Supplicant License"). The projector uses this product in compliance with the BSD License, as part of the WPA Supplicant License.

The "WPA Supplicant License" is WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of WPA Supplicant License programs

WPA Supplicant-0.7.3

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "WPA Supplicant License" are as follows.

Copyright (c) 2003-2011, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors All Rights Reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

For MPEG-4 ASP:

With respect to a Licensee offering MPEG-4 Video Decoders and/or Encoders the following notice shall be given: THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO") AND/OR (ii) DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA,LLC. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM.

For MPEG-4 AVC:

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM

For WMV/WMA (Microsoft):

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft.

Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft.

For VC-1

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE VC-1 PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE VC-1 STANDARD ("VC-1 VIDEO") AND/OR (ii)DECODE VC-1 VIDEO THAT

WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NON-COMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE VC-1 VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE HTTP://WWW.MPEGLA.COM

MIT License

This projector product includes the open source software program which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the "MIT License".

The "MIT License" are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of MIT License programs

pixman-0.21.6

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the "MIT License" are as follows.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

The following is the MIT license, agreed upon by most contributors.

Copyright holders of new code should use this license statement where possible. They may also add themselves to the list below.

Copyright 1987, 1988, 1989, 1998 The Open Group

Copyright 1987, 1988, 1989 Digital Equipment Corporation

Copyright 1999, 2004, 2008 Keith Packard

Copyright 2000 SuSE, Inc.

Copyright 2000 Keith Packard, member of The XFree86 Project, Inc.

Copyright 2004, 2005, 2007, 2008, 2009, 2010 Red Hat, Inc.

Copyright 2004 Nicholas Miell

Copyright 2005 Lars Knoll & Zack Rusin, Trolltech

Copyright 2005 Trolltech AS

Copyright 2007 Luca Barbato

Copyright 2008 Aaron Plattner, NVIDIA Corporation

Copyright 2008 Rodrigo Kumpera

Copyright 2008 Andre Tupinamb‡

Copyright 2008 Mozilla Corporation

Copyright 2008 Frederic Plourde

Copyright 2009, Oracle and/or its affiliates. All rights reserved.

Copyright 2009, 2010 Nokia Corporation.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice (including the next paragraph) shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

TOPPERS/JSP

This projector product includes the open source software program " TOPPERS/JSP " which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the " TOPPERS/JSP ".

The " TOPPERS/JSP " are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TOPPERS/JSP programs

jsp-1.4.3

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the " TOPPERS/JSP " are as follows.

TOPPERS/JSP Kernel

Toyohashi Open Platform for Embedded Real-Time Systems/Just Standard Profile Kernel

Copyright (C) 2000-2003 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory Toyohashi Univ. of Technology, JAPAN

Copyright (C) 2004 by Embedded and Real-Time Systems Laboratory

Graduate School of Information Science, Nagoya Univ., JAPAN.

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., one of the following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(b) The TOPPERS Project shall be notified owing to a method in which the form of distribution is decided otherwise.

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

Note: The TOPPERS License has been revised several times; what is shown above is the latest version that is to be applied to software made public hereafter.

TINET

This projector product includes the open source software program " TINET" which applies the terms and conditions provided by owner of the copyright to the " TINET ".

The " TINET " are WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

List of TINET programs

tinet-1.4.4

License terms of conditions of each program which are provided by owner of the copyright to the " TINET " are as follows.

(1) FreeBSD

Copyright (c) 1980, 1986, 1993

The Regents of the University of California. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING

NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

(6) TINET and TOPPERS

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

TINET (TCP/IP Protocol Stack)

Copyright (C) 2001-2006 by Dep. of Computer Science and Engineering Tomakomai National College of Technology, JAPAN

The above copyright holder, limited to cases in which one satisfies conditions (1) ~ (4) below, or the conditions described in Version 2 of the GNU Public License officially announced by the Free Software Foundation, consents to the use, reproduction, alteration, and redistribution (hereafter called utilization) of this software (this software includes alterations, likewise below) without compensation.

(1) When this software is utilized in the form of source code, the above copyright declaration, these conditions of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be included in unchanged form inside the source code.

(2) When this software is redistributed in a form in which it can be used in the development of other software, library form, etc., the above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(3) When this software is redistributed in a form in which it cannot be used in the development of other software, embedded in devices, etc., following conditions shall be satisfied.

(a) The above copyright display, these terms of utilization, and the following stipulation of no guarantee shall be inserted in documentation accompanying redistribution (user's manual, etc.).

(4) The above copyright holder and the TOPPERS Project shall be exempt from responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

This software is something that is provided with no guarantee. The above copyright holder and the TOPPERS Project make no guarantee whatsoever in regard to this software, including the possibility of its application. In addition, the above copyright holder and the TOPPERS Project shall also not bear responsibility for whatever damages occur either directly or indirectly through the utilization of this software.

Tema principal: Avisos

Avisos sobre direitos autorais

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada em sistemas de recuperação ou transmitida de alguma forma ou meio eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou qualquer outro sem a autorização prévia por escrito da Seiko Epson Corporation. As informações aqui contidas devem ser usadas apenas com este produto Epson. A Epson não se responsabiliza pela aplicação das informações aqui contidas a outros produtos.

Nem a Seiko Epson Corporation nem suas subsidiárias serão responsáveis perante o comprador do produto ou terceiros por danos, perdas, encargos ou despesas incorridos pelo comprador ou terceiros, em consequência de: acidentes, uso indevido ou abuso deste produto; consertos ou modificações e alterações não autorizadas ou (exceto nos EUA) o não-cumprimento das instruções de uso e manutenção da Seiko Epson Corporation.

A Seiko Epson Corporation isenta-se da responsabilidade por danos ou problemas decorrentes da utilização de qualquer produto opcional ou suprimentos que não possuam a designação "produtos originais" ou "produtos Epson aprovados" por parte da Seiko Epson Corporation.

Estas informações estão sujeitas a alteração sem prévio aviso.

Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais

Atribuição de direitos autorais

Tema principal: Avisos

Uma nota sobre a utilização responsável de materiais protegidos por direitos autorais

A Epson incentiva cada usuário a ser responsável e respeitar as leis de direitos autorais ao usar qualquer produto Epson. Embora as leis de alguns países permitam a cópia limitada ou reutilização de material protegido por direitos autorais em determinadas circunstâncias, essas circunstâncias podem não ser tão ampla como alguns supõem. Contacte o seu assessor jurídico para esclarecer qualquer dúvida sobre a lei de direitos autorais.

Tema principal: Avisos sobre direitos autorais

Atribuição de direitos autorais

Estas informações estão sujeitas a alteração sem prévio aviso.

© 2014 Epson America, Inc.

2/14

CPD-38231R1

Tema principal: Avisos sobre direitos autorais